

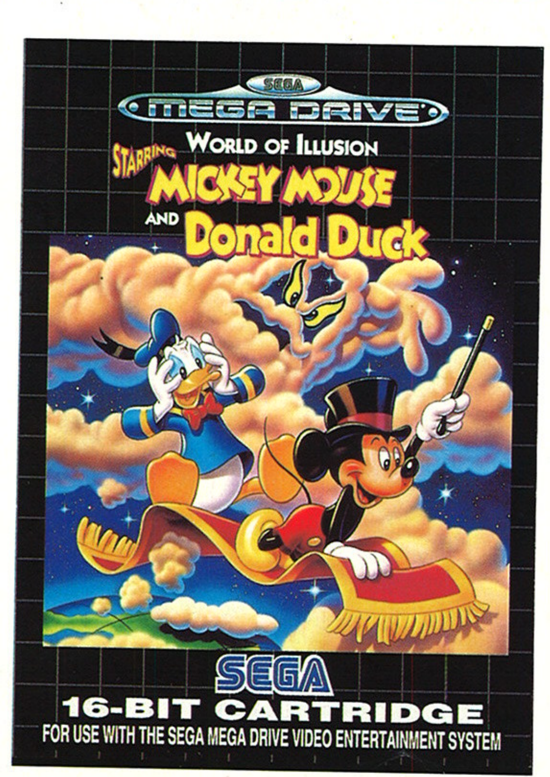
FEBRERO 1993 N.º 10
LOS
super
juegos
225 pesetas
EXCLUSIVA
MARIO ESTRELLA DE CINE
• MICKEY RESCATA A PLUTO EN SUPER NINTENDO
• WWF, COMBATES EN MEGA DRIVE
• DESCUBRIMOS EL ULTIMO CASO DE SHERLOCK HOLMES
• LOS BATTLETOADS COMIENZAN SU INVASION
• MAPA Y SOLUCIONES DEL MANIAC MANSION





**Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.**

JUEGATE



**Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.**

**El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.**

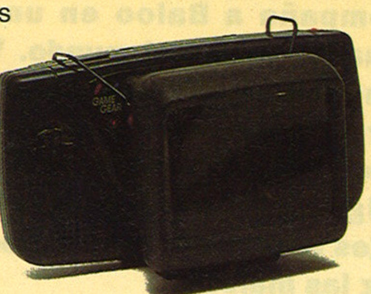
Unitros

SUMARIO

Nº 10 - FEBRERO - 1993 - 225 ptas

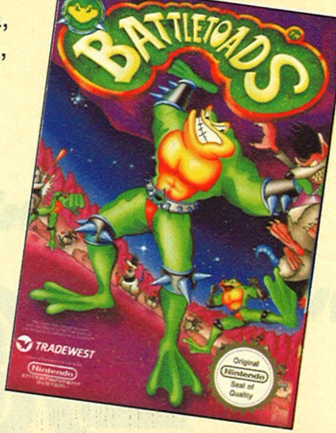
Toda la información necesaria para estar al día de los eventos y novedades que circulan por el mundo de los videojuegos.

Te presentamos las últimas novedades aparecidas en el espectro de las consolas y ordenadores.



Bob Hoskins ha sido el encargado de dar vida en la pantalla grande a Super Mario Bros, el personaje emblemático de la firma japonesa Nintendo. SUPER JUEGOS te presenta en exclusiva las fotos y el argumento de este divertido film que llegará a nuestro país el próximo agosto.

Analizamos: Mickey Mouse, Q-Bert, Super Wrestlemania, Battletoads, Streets of Rage, Sonic 2, Blazing Skies, Sports Talk Football 93, Rampart, Risky Woods, Magic Sword, Nemesis II, Godzilla, Axelay, Darkman, Tale Spin y Space Gun .



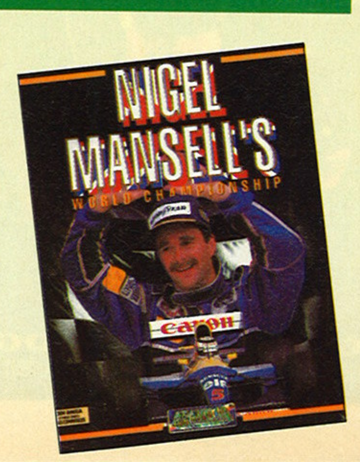
Los títulos más vendidos para todas las consolas de videojuegos.

Tú eres el único responsable del éxito de esta sección. Escribe aquellas cosas que ronden por tu cabeza y compártelas con nosotros y todos los lectores.



Analizamos: A-Train, Inca, Joe and Mac, Dragon's Lair 3, Dr. Brain, Ween, Arma Letal, Golf.

El flamante ganador del Campeonato del Mundo de Fórmula 1, el británico Nigel Mansell, protagoniza este novedoso juego de carreras, que te hará descubrir el sentido de la palabra "velocidad".



Sigue con atención las pistas que te ofrecemos y conduce al detective más famoso de todos los tiempos, Sherlock Holmes, a descifrar otro de sus complejos casos.

Los éxitos del mes en el apartado de programas para PC, Amiga y Atari ST.



Como cada mes, hemos destripado algunos juegos para que puedas valerte de ellos y encontrar nuevas dimensiones a tus aventuras. No olvides que los consejos abren nuevas puertas a las posibilidades de tus programas.

El futuro soporte de consolas tiene un nombre: CD-I. Sus posibilidades en sonido e imagen son ilimitadas.





Los niños más pequeños también tienen sus propios programas educativos. Swissoft presenta ahora algunos de ellos que ofrecen un gran contacto entre alumnos y educadores.

El cyborg replicante trigital Ixma-L continúa buscando chicos despiertos para que le ayuden a desvelar las pantallas misteriosas. Sigue sus andanzas en Antena 3 y estate atento a Súper Tronchi.

¡Estamos en carnaval! Prueba a disfrazarte de Spiderman o Superman. Quizás prefieras adoptar la piel de la ratita Minnie; da igual, toda excusa es buena para reir, y, sobre todo, emular a los héroes de los videojuegos.



Una mansión plagada de horrorosos secretos deja al descubierto todas sus trampas en el mapa que te ofrecemos. Ya conoces al Dr. Fred y sus secuaces, pero, desde ahora, serán completamente transparentes para tí.





Febrero 1993. Núm. 10

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Ángel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

LOS VIDEOJUEGOS VAN AL CINE

La noticia ha tardado más de lo esperado en producirse, pero la recibimos alborozados. Súper Mario, uno de los personajes más carismáticos de nuestras consolas, debutará en cine este año. En España lo veremos en verano metido en el cuerpo del actor Bob Hoskins. Seguro que disfrutaremos con sus aventuras tanto como con los videos de animación que ya están disponibles en venta directa.

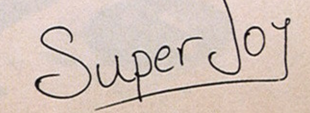
Hasta ahora, los videojuegos se habían aprovechado de las aventuras cinematográficas. Héroes e historias de acción eran los temas preferidos para que el éxito de la pantalla grande continuase en nuestros monitores. El trasvase comienza a convertirse en ósmosis.

Merece la pena recordar que existe un precedente. Hace algunos años, Arnold Schwarzenegger protagonizó "Comando", cuyo argumento estaba tomado directamente de uno de los videojuegos de mayor impacto en su época. Fue una adaptación aislada que no tuvo continuación. Esperemos que con el desembarco de Mario y su mundo en la pantalla grande, podamos ver pronto a Sonic, Ryu, Inca y muchos de nuestros fieles amigos convertidos también en estrellas de cine.

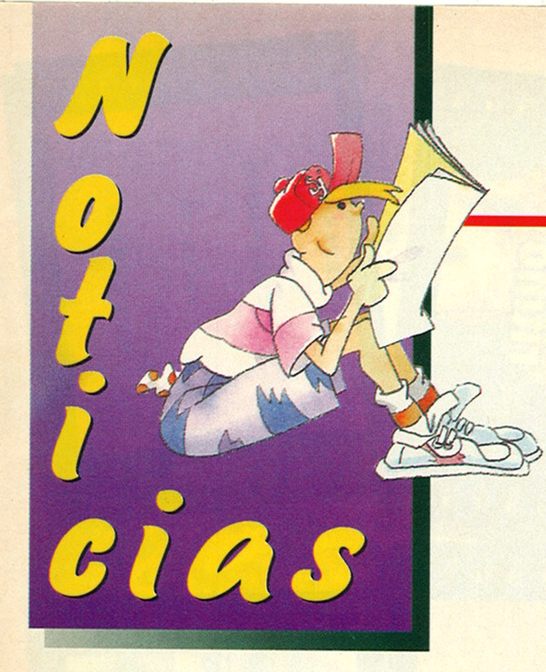
Mientras aguardamos con expectación el debú de Mario en el verano, tenemos a nuestra disposición otros argumentos no menos atrayentes. Por ejemplo, vuelven los protagonistas de **WWF** –esta vez para ***Mega Drive***– y **MICKEY MOUSE** –que hará las delicias de los poseedores de ***Super Nintendo***–, dispuestos a compartir con nosotros las más arriesgadas piruetas. Casi las mismas que podemos dibujar en el aire con Baloo y su avioneta, gracias a **TALE SPIN**, disponible para varios sistemas.

Aquellos que disfruten con la simulación, las aventuras gráficas o los juegos de rol en sus ordenadores están de suerte. Los diseñadores de **SIM CITY** atacan de nuevo con el programa que más competencia ha hecho a su juego estrella. En el **A-TRAIN,** no estás limitado a ser solamente un magnate del ferrocarril, ahora tienes muchas más posibilidades para pasar semanas enteras sin perder de vista tu *mouse*.

Una recomendación: no te pierdas el relato-solución de **SHERLOCK HOLMES.** Léelo y juega, pero no te pares. Descubre al asesino con las pistas que ofrecemos, y disfruta como pocas veces lo has hecho. Reserva fuerzas, las vas a necesitar para viajar en el tiempo con **INCA.** Gracias a SUPER JUEGOS, tienes todas las ventajas.




canadian ¡De película!
ALACANT
c/ Del teatre, 29
Tel. 520 09 92
BARCELONA
Avenida Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81
BERGA
c/ Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71
CACERES
c/ García Plata de Osma, 3
Tel. 22 89 32
SEGA
Juegos de ROL
GRANOLLERS
c/ Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04
LLEIDA
c/ Lluís Companys, 4
Tel. 28 03 82
MADRID
c/ Princesa, 29
Tel. 559 43 11
MALAGA
c/ Almansa, 14
Tel. 261 52 92
Juegos de ordenador
¡Socio! ¡Ven a buscar el adhesivo Canadian!
CASTELLDEFELS
Avenida 301, 4
Tel. 665 11 84
ELCHE
c/ Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74
GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29
GRACIA (Barna)
c/ Encarnació, 140
Tel. 219 27 10
Subbuteo La magia del futbol
SABADELL
Trav. de l'Esglesia, 8
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
c/ Bogatell, 79
Tel. 462 08 21
SANTANDER
c/ Guevara, 19
Tel. 36 45 22
SEVILLA
c/ Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97
Neo-Tokyo está a punto de E·X·P·L·O·T·A·R
Videos a todo ritmo
EDICION LIMITADA
ADENA/WWF ©
¡Colabora con ADENA y compra aquí sus productos!
MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
Tel. 872 10 94
MOSTOLES
c/ Villaamil, 62
Tel. 617 53 61
PALMA
c/ Juan Luis Estelrich, 5-A
Tel. 72 87 37
PAMPLONA
c/ Aoiz, 37
Tel. 15 20 81
Nintendo
TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
c/ Marina Usera, 16
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. Fernando el Católico, 2
Tel. 394 30 57
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05
OPENLINE



Más juegos S. Nes

Dro Soft distribuirá por primera vez programas para la consola ***Super Nintendo***. Los cartuchos más madrugadores en salir al mercado serán **PGA TOUR GOLF** y **DESERT STRIKE,** pertenecientes a la firma **Electronic Art.** Además, esta distribuidora está preparando una versión en ***CD-ROM*** del **SHERLOCK HOLMES,** cuyo lanzamiento al mercado está previsto para el próximo año.



Dro Soft hará su debú en la distribución de juegos Super Nintendo con Desert Strike y PGA Tour Golf

Karatecas versátiles



El súper premiado programa **BEST OF THE BEST,** goza de una nueva versión. Las principales innovaciones que presenta son: 600 posiciones de combate, 16 luchadores –en lugar de los ocho karatecas que ofrecía el primer programa– y 256 colores en pantalla. El juego gestiona las memorias XMS y EMS y está disponible para ***PC***, ***Amiga***, ***CPC***, ***CPC +***, ***NES***, ***SNES*** y ***Game Boy***



Llegan los 586

Intel ha anunciado el inminente lanzamiento de su nuevo microprocesador. ***Pentium***, es el nombre que recibirá este chip de quinta generación, que integra unos tres millones de transistores. Será capaz de procesar más de 100 millones de instrucciones por segundo. Es compatible con todos los equipos que montan microprocesadores **Intel** de generaciones anteriores, y con él se mejorarán notablemente los gráficos, las estaciones de trabajo y las funciones de red.



Incas en CD-ROM

Quinientos años después del descubrimiento de América, **Coktel Educative** está preparando una nueva versión del juego **INCA** para ***CD-ROM***. El programa, que actualmente está disponible para ***PC*** y ocupa unos 17 megas, verá mejorada la calidad de sus ya buenos gráficos y su banda sonora digitalizada, gracias al soporte óptico, que incluirá sonido en inglés y en qechua, el idioma del antiguo pueblo inca.



Lucha acrobática II

Us **Gold** acaba de sacar a la venta la segunda parte del programa **STRIDER**. Consta de cinco escenarios con características propias y dificultad variable, donde los guerreros acrobáticos, armados de una espada de plasma y un letal *shuriken* se convierten en la fuerza más potente del universo.



La segunda entrega de Strider inunda la pantalla con acciones trepidantes.

Super ventas

Desde su lanzamiento el pasado día 1 de noviembre y hasta final de año, se vendieron más de cien mil copias del popular juego **STREET FIGTHER**, según fuentes de su distribuidor, **Erbe**. La oferta comenzó días antes de su presentación, con el pack que incluía, además del cartucho, la consola de 16 bits de **Nintendo** y el SUPER MARIO BROS.



Las ventas del Street Figther han superado con creces las espectativas de su distribuidor, Erbe.

estos son los Ganadores DE LOS 100 VIDEOS

•Iván de la Chica (Madrid) •Raúl Barco (Barcelona) •Alberto Pérez (C. Real) •Miguel Vilageliú (Pontevedra) •Rubén Martín (Madrid) •Agustín González (Murcia) •Alberto Albazadejo (Murcia) •Rosa Mª García (Barcelona) •Javier Ramos (Madrid) •Julio Sabio (La Coruña) •Jorge Román (Valladolid) •David Mompean (Murcia) •Javier Vázquez (Teruel) •C. Javier Soler (Valencia) •Jorge García (Valencia) •Pablo Rubio (Valencia) •Oscar Traver (Castellón) •Eduardo García (Teruel) •Oscar Saavedra (Barcelona) •David Agudo (Madrid) •Oscar Iglesias (Orense) •J. Antonio Sánchez (Barcelona) •J. Manuel López (La Coruña) •Claudia Lucas (Alicante) •J. Francisco Jiménez (Málaga) •J. Antonio Martínez (Jaen) •Francisco J. del Toro (Barcelona) •Pau Batalla (Castellón) •Manuel Arenas (Barcelona) •Beatriz Moreno (Tarragona) •Luis J. Henares (Granada) •Carlos López (Valencia) •A. Javier López (Jaen) •Manuel Gilabert (Alicante) •Andrea Alpañes (Andorra) •José Sánchez (Valladolid) •J. David Gil (Madrid) •Antonio García (Murcia) •Nabil Mohsen (Tenerife) •J. Angel Santana (Mallorca) •J. Fabián López (Valencia) •Felix Martín (Badajoz) •Gustavo Robaina (Las Palmas) •J. Manuel Tascón (Asturias) •Jonathan Montegrifo (Guadalajara) •Ricardo Rodiguez (Madrid) •David Oribe (Madrid) •Fernando Plaza (Madrid) •Isaac Recuero (Madrid) •J. Antonio Jiménez (Málaga) •A. Fernando Rosseli (Valladolid) •María •Javier Calle (Valladolid) •Alvaro García (C. Real) •David Borruecos (Córdoba) •M. David Ariza (Córdoba) •María Díaz (Sevilla) •Lidia Rey (La Coruña) •Oscar Manzano (Barcelona) •Esther Midangos (Madrid) •J. Antonio Antón (Alicante) •Antonio González (Burgos) •Inmaculada Palacios (Barcelona) •Rubén García (Barcelona) •Lorenzo Melis (Baleares) •Roberto Jiménez (Madrid) •Dario Cuenca (Barcelona) •Francisco González (Toledo) •David Miraut (Madrid) •Christian Moya (Madrid) •Mª José García (Barcelona) •Eduardo Moya (Badajoz) •José F. López (Madrid) •Mª del Mar Sanz (Madrid) •Fernando Peraza (Tenerife) •Gregorio Sesma (Soria) •Pablo Sanz (Madrid) •Sergio Sánchez (Melilla) •F. Javier Tortosa (Valencia) •Iván Louicco (Barcelona) •Ximo Olcina (Alicante) •Cesar Castro (Madrid) •V. Manuel Agudín (Alicante) •J. Javier Velasco (Segovia) •Wenceslao Rodríguez (La Coruña) •Jesús Pedrosa (Pontevedra) •Roberto Prieto (León) •Jorge González (Asturias) •Orlando Mejuio (La Coruña) •Arturo Pino (Madrid) •Sergio Esteban (Madrid) •Amparo Jambau (Barcelona) •Olga Molina (Barcelona) •Luis M. González (Valladolid) •Ruben Chelle (Madrid) •Sergio García (Vizcaya) •Nahuel Lucindo (Baleares) •Raúl Cabañero (Zaragoza) •Hugo T. del Olmo (Madrid) •Aitor García (Valladolid)

Las soluciones son: Efectos especiales, maquillaje, banda sonora y montaje de efectos sonoros.

TERMINATOR 2
EL JUICIO FINAL

B in A for Z



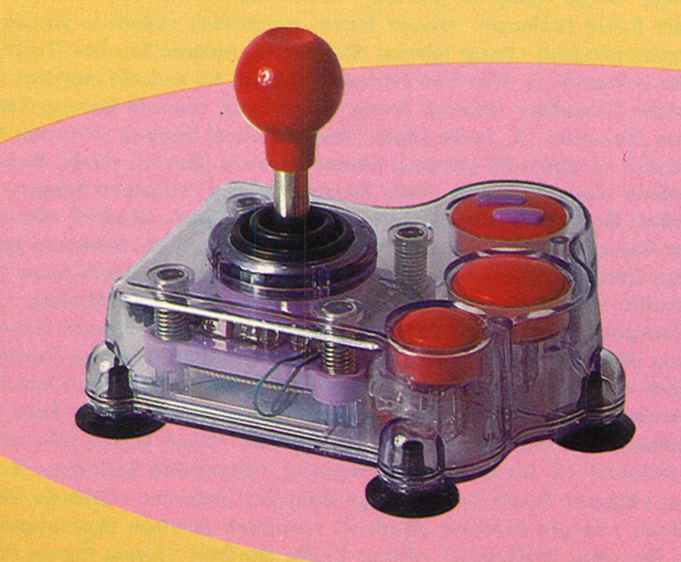
Energía sin fin

POWER PAK, de **Nuby,** suministra la energía necesaria a tu consola portátil ***Game Boy***, de **Nintendo,** para que puedas jugar durante muchas horas sin depender de las pilas desechables. Va fijada a la parte posterior del equipo, y se recarga enchufándola directamente a la red doméstica, mediante una carcasa de conexión que evita cualquier tipo de descarga eléctrica, aunque la usen los niños.

Mirada mortal

Ni los más veloces monstruos se escaparán a tu mirada de fuego si utilizas el **LASERSCOPE**. Se trata de un cabezal estéreo que funciona con todos los juegos ***Nes Zapper***. El equipo ofrece la posibilidad de seguir el blanco y ejecutar acciones mediantes órdenes dadas con la voz. Cuando entra en servicio **LASERSCOPE**, aparecen unas coordenadas en su punto de mira que fijan el centro de fuego. Sólo habrá que dar la orden de comienzo. Al mismo tiempo, los auriculares te aislarán del ruido del entorno y el sonido de la acción te envolverá.





Joystick para consolas

Ya no tienes que depender del control pad en la consola de 8 bit de **Nintendo** o en la ***Master System*** y ***Mega Drive*** de **Sega**. Ahora puedes sacar más partido a los juegos de acción con el nuevo joystick de diseño espacial **NIMEGAESTAR,** que distribuye **Dro Soft**. Además de los dispositivos select y start, incluye tres grandes interruptores y un robusto mando capaz de aguantar toda la tensión que provocan tus cartuchos.

má A ti R co

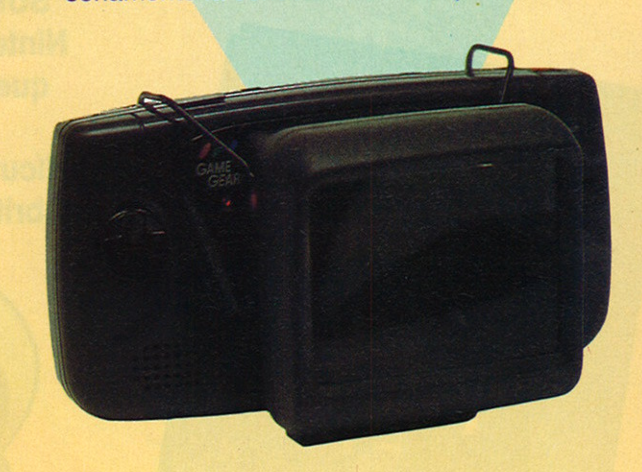
Aventuras gigantes

Cuidado. Tus enemigos pueden aumentar de tamaño con el **MASTER GEAR CONVERTER.** Se trata de un ampliador de pantalla que se adapta perfectamente a la consola ***Game Gear,*** de **Sega,** mediante unos ganchos y un tornillo de fijación. Recuerda que debes tener precaución con la luz solar, porque la potente lente que integra puede dañar seriamente la consola e incluso quemarla.



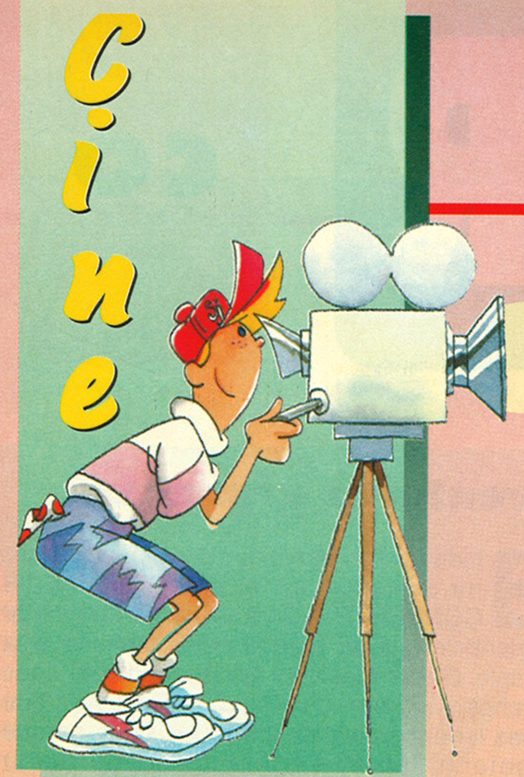
Pilas ecológicas

Cuando la tierra se queja a causa de los daños que le produce el hombre, **Sega** saca al mercado pilas alcalinas de alta potencia y larga duración no contaminantes, porque su electrolito seco interno no contiene ni cadmio ni mercurio. Se presentan en paquetes de seis unidades, precisamente el mismo número de baterías que necesita la consola portátil de esta casa, ***Game Gear***.



Guardar distancias

Ya no tienes que depender del radio de acción que te impone la longitud del cable del control pad de la consola ***Mega Drive***. Mediante los alargadores que fabrica **Sega**, tu serás quien marque las distancias a los enemigos por poco precio. Sólo tienes que interponer este útil accesorio entre el mando de control y la consola.



SU PRIMERA PELICULA LLEGARA EN AGOSTO

Mario, estrella de cine

SUPER MARIO BROS, el personaje más emblemático de Nintendo ha debutado en cine. Era lógico que alguien tan querido desembarcase en la pantalla como un auténtico peso pesado para disfrute de todos. El estreno de la película tendrá lugar en España el próximo mes de agosto, y el británico BOB HOSKINS es el encargado de encarnar al simpático y querido italiano a quien, ya se sabe, le raptan a su novia y él se enfada mucho hasta lograr que las aguas vuelvan a su cauce.

El presupuesto final ha superado los 4.500 millones de pesetas –por encima de los 40 millones de dólares–, y Mario se encuentra acompañado por su hermano Luigi, encarnado por **John Leguizamo,** y la heroína de la historia, **Samantha Mathis.** Con una gran profusión de efectos especiales, lo que ha disparado el presupuesto del film, sus protagonistas han de vérselas con un villano cruel y despiadado –**Dennis Hooper**– cuya cabeza rubia aparece con poco pelo y una especie de reptil subcutáneo. Para protegerse y ampliar sus dominios, ha generado un ejército de seres demoníacos de cuerpo gigante, cabeza pequeña y dientes voraces, llamados Goombas.

La historia, que ha sido respaldada por **Roland Joffé,** uno de los productores más acreditados en grandes superproducciones, se estrenará en Estados Unidos el 28 de mayo, y sus personajes son totalmente humanos. No hay, en este caso, simu-



Mario, de carne y hueso, debuta en cine. El británico Bob Hoskins es el encargado de dar su imagen. Junto a él, su hermano menor, Luigi.





Los Goombas son los enemigos a los que Súper Mario debe derrotar. A la derecha, su jefe supremo.

***Súper Mario Bros** ha superado los cuarenta millones de dólares, con lo que se convierte en una de las más costosas producciones del año.*

lación entre seres reales y animados, tal y como ocurrió en el film *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, que acreditó a **BOB HOSKINS** como un actor mundialmente conocido y le llevó a interpretar el personaje del pirata Smee, la mano derecha del Capitán Garfio, en *Hook*.
La firma japonesa Nintendo cedió los derechos de su mascota a Hollywood, pero se reservó dar el visto bueno al guión y al actor que encarnase a Mario. En su ánimo estaba que la imagen de su personaje no se desvirtuara y que el héroe de los videojuegos pudiera serlo también del cine. Ya lo es en video: SUPER MARIO 3 ha calado tan hondo entre los poseedores de la consola Nintendo que se ha convertido en su abanderado. Existen en el mercado español varias entregas de sus aventuras en vídeo, que distribuye una empresa afincada en Alcorcón. Se trata de historias cortas de animación que tienen como fondo los esquemas visuales más característicos del juego, de igual forma que las tortugas dispuestas por el rey Koopa son, casi siempre, los enemigos a batir. A petición de Pastelillo, los dos componentes de Milli Vanilli –en dibujos animados– son raptados por Koopa en la primera de las historias de que consta el volumen cuatro de esta saga videográfica, producida en 1991. En la segunda, ya aparecen la princesa Sapolina y Sapín, junto a Mario y Luigi. Yoshi posee un protagonismo menor en esta cinta, pero tampoco queda al margen.
A lo largo de este vídeo, en el que advertimos sonidos e imágenes muy familiares, aprendemos un dato desconocido: Mario le tiene miedo al agua, pero terminará introduciéndose en el líquido elemento porque, como bien dice: "Los valientes sólo mueren una vez, y los cobardes se casan con las princesas feas". Como habréis adivinado, el personaje enamora con sus encantos a una dama de sangre azul, pero no es la mujer de su vida.

P. DE FRUTOS

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

El aprendiz de brujo

Pluto ha sido secuestrado mientras Mickey y sus amigos jugaban al béisbol en la cancha del colegio. Ahora está en tus manos ayudar al ratón más famoso de todos los tiempos a recuperar a su querido perrito de largas orejas.

Super Nintendo: arcade



Este completo mapa indica el camino que conduce al castillo del malvado Pete.



Un anciano hechicero que habita una tierra mágica le dice a Mickey quién es el autor del secuestro de Pluto: el emperador Pete, amo y señor de aquellos parajes. Además de retener al simpático can, ha convertido mediante un conjuro a todos los habitantes de su reino en seres malignos y peligrosos.

El carismático ratón debe atravesar ese extraño mundo para llegar al castillo de Pete, lugar en el que se encuentra retenido su fiel amigo. La primera fase se desarrolla en el bosque, donde escarabajos y otros insectos atacarán al héroe. El anciano hechicero entregará a Mickey un disfraz de mago con el que deberá recorrer la zona oscura para acceder a la gruta del fuego. Allí conseguirá el disfraz de bombero, muy útil contra los llameantes enemigos que



LOS JEFES

FASE 1: TREETOPS



DIABLILLO ALADO: Salta sobre su cabeza cuando vuele a ras del suelo, y arrójale los pequeños diablillos que el lanza cuando está en el árbol.

GUSANO GIGANTE: Espéralo encaramado a los bloques de los laterales, y cuando se acerque salta sobre él. También es posible lanzarle las partes de su cuerpo que pierde al ser alcanzado.

FASE 2: DARK FOREST



DIABLILLO HAWAIANO: Te arroja su faldita, que en realidad es una poderosa cuchilla. Derrótale rápidamente gracias al rayo de tu disfraz de mago.

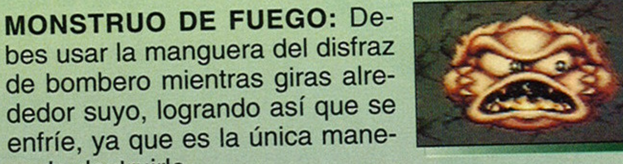


ARAÑA GIGANTE: Evita sus telas de araña saltando de una plataforma a otra mientras disparas a su enorme cabeza, que es su único punto débil.

FASE 3: FIRE GROTTO



DIABLILLO DEL MARTILLO: Usa el rayo del disfraz de mago repetidamente sobre él, y salta hacía un lateral cuando te eleve la columna de lava.



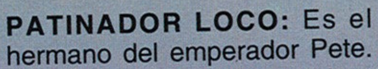
MONSTRUO DE FUEGO: Debes usar la manguera del disfraz de bombero mientras giras alrededor suyo, logrando así que se enfríe, ya que es la única manera de destruirlo.

FASE 4: PETE'S PEAK



BUITRE GIGANTE: Si no quieres caer al abismo, debes engancharte a los bloques cuando sobrevuele la zona. Para derrotarle, arrebátale sus huevos y arrójaselos a la cabeza.

FASE 5: SNOWY VALLEY



PATINADOR LOCO: Es el hermano del emperador Pete. Atácalo cuando se encuentre en el centro de la pantalla con la manguera o con el rayo de los disfraces.

FASE 6: PETE'S CASTLE

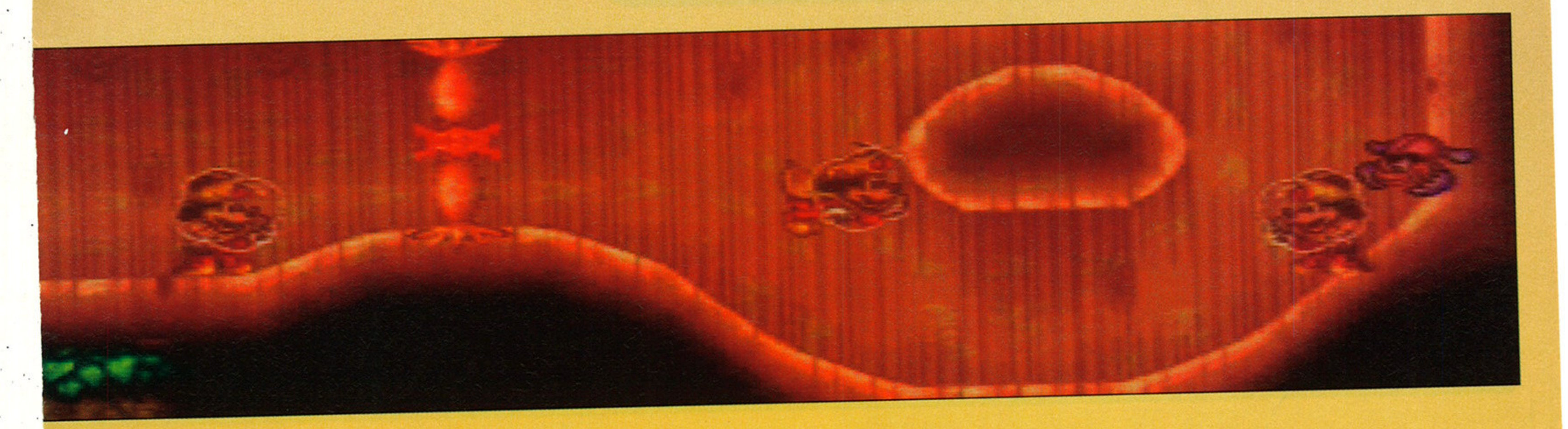


EMPERADOR PETE: Tras enfrentarte nuevamente con los tres diablillos, te encontrarás ante el malvado secuestrador de Pluto. La manguera y la magia serán tus armas más efectivas.

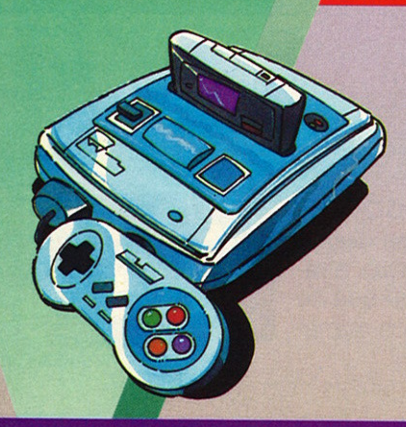
aparecen en este nivel. En los montes de Pete conseguiremos otro disfraz, el de montañero, y en el valle helado debemos enfrentarnos al hermano de Pete, el patinador loco. Su derrota nos conducirá a la última fase, en el castillo de Pete, donde recibiremos la sorpresa final.

La magia de los bloques

Los bloques mágicos aparecen durante todo el recorrido de Mickey hacia el castillo del Emperador Pete. Cada uno de ellos posee sus propias características: los grises no sirven para nada, mientras que los amarillos pueden ser recogidos para arro-

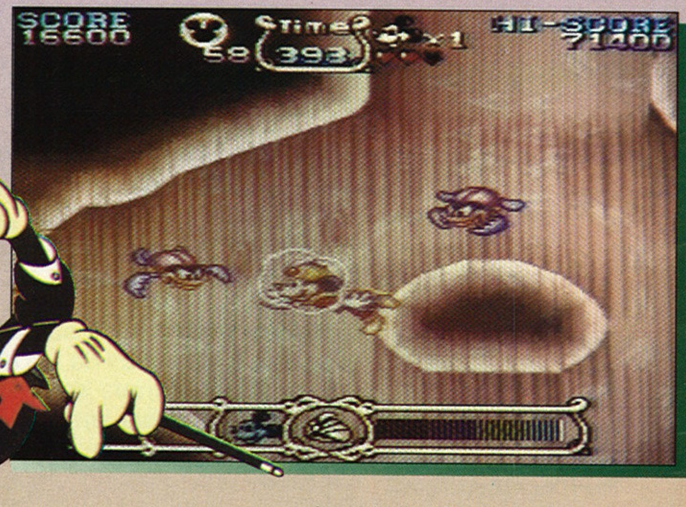


En pantalla



Super Nintendo: arcade

El disfraz de mago nos ofrece la posibilidad de bucear por debajo del agua como si fuésemos un auténtico pez.



jarlos a los enemigos; los rojos volverán a aparecer al ser usados; los bloques con una flecha y los tomates gigantes de la primera fase pueden ser girados a gran velocidad y, si logramos engancharnos a ellos, seremos elevados a las alturas. Los grandes, también denominados cajas de tesoros, nos concederán, al ser abiertas, diferentes sorpresas.

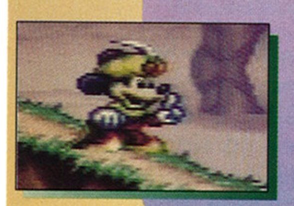
Una parte importante de la aventura es el uso de los disfraces. Estos pueden ser obtenidos de dos formas: de manos de los aliados de Mickey- el Anciano mago y Goofy- que se los entregarán al pasar cada nivel, o en las tiendas escondidas por todo el mundo mágico, donde además, por un módico precio en monedas, también se podrá recuperar la energía del protagonista, o dotar de mayor poder a los diferentes disfraces. Existen tres, cada uno con sus diferentes peculiaridades: el de mago representado por un turbante, el de bombero, y el de escalador. Es posible acceder a ellos utilizando los botones del pad.

Entre los objetos que podemos conseguir están: las monedas, con las que podremos

LOS DISFRACES DE MICKEY



MICKEY MOUSE: Este es su aspecto habitual. Además de saltar sobre sus enemigos, Mickey puede recoger los bloques que aparecen en pantalla para arrojárselos a los adversarios.

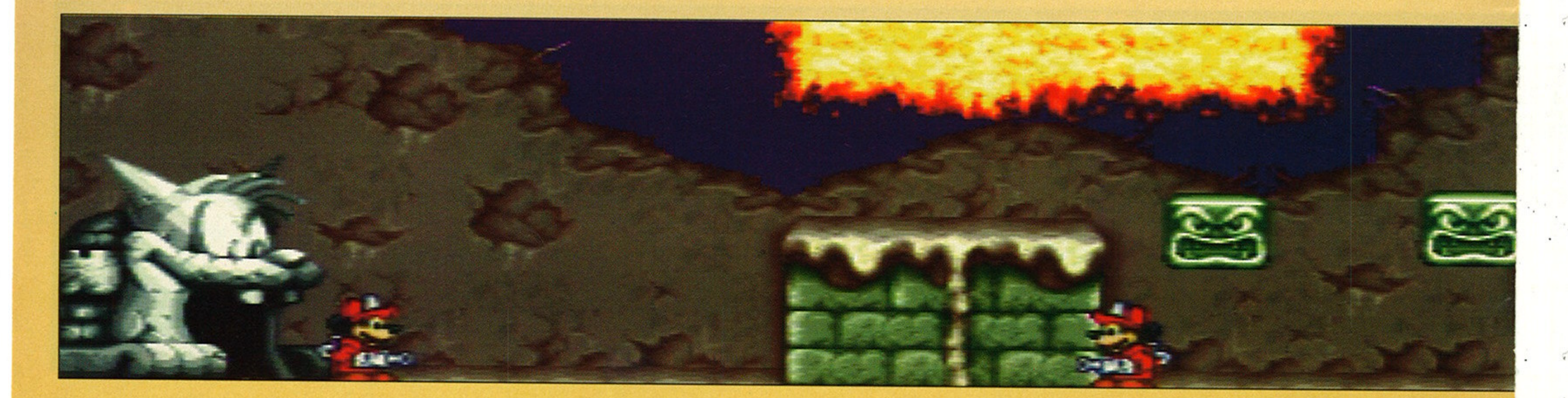


MICKEY MAGO: Al usar este disfraz, Mickey lanza poderosos rayos por su mano, y puede usar las alfombras mágicas que aparezcan en su camino.

MICKEY BOMBERO: Además de apagar fuegos con su manguera, nuestro héroe podrá usarla para derrotar a sus enemigos y mover bloques que entorpezcan su paso.

MICKEY MONTAÑERO: Con este disfraz, podremos usar un gancho para alcanzar lugares elevados, balancearnos en los abismos, y desarmar a ciertos enemigos inmunes a otros ataques.





Para sacar ventaja

Si quieres saltar largas distancias, debes coger carrerilla antes de intentar el salto. Es posible alcanzar lugares elevados si recoges y haces girar rápidamente las cerezas gigantes. No compres los disfraces en las tiendas, ya que el anciano te entregará uno al comenzar cada fase.
Al llevar puesto el disfraz de mago, disparas un poderoso rayo que aumentará su poder si dejas pulsado el botón durante unos segundos; es muy eficaz contra los adversarios de final de fase. Para abrir las cajas sorpresa que no tienen asa, debes utilizar los poderes de algunos de los disfraces.

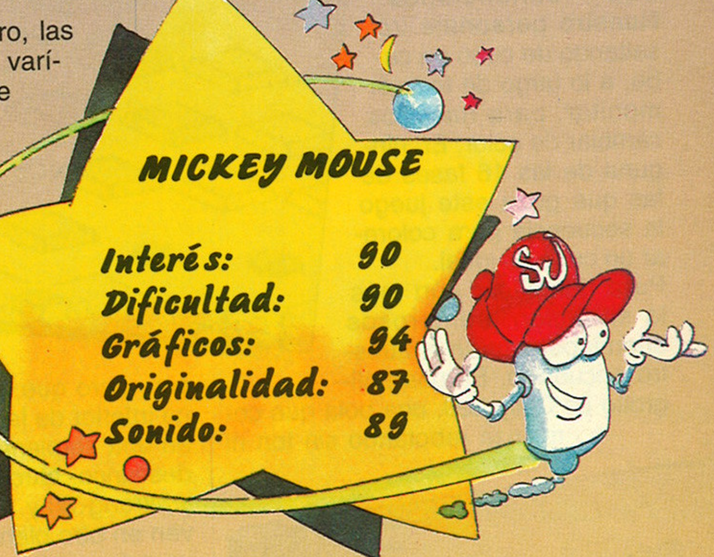
En las tiendas que se encuentran escondidas se pueden comprar todos los objetos que intervienen en el desarrollo del juego.

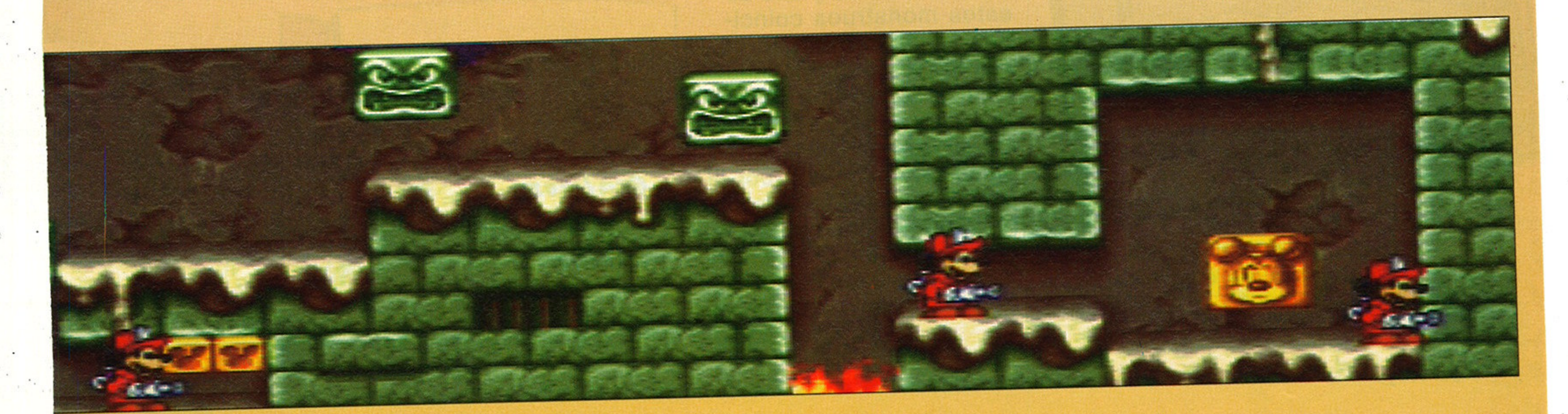


Si tiramos de las anillas que abren las cajas sorpresas podemos conseguir tomates, energía, vidas extra...

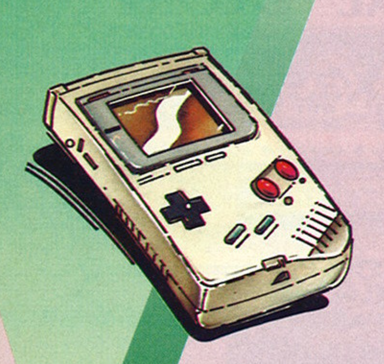
comprar en las tiendas; las manzanas y los arándanos que concederán puntos de bonus; los corazones que recargan la energía; vidas extra en forma de pequeño Mickey; la lámpara mágica y la boca de riego, que recargan la energía de los disfraces y, por último, una interesante opción -que sólo encontraremos en las tiendas- que reduce el consumo energético de los disfraces a la mitad.
El cartucho cuenta con gráficos coloristas, tanto en las escenas de presentación, como en el juego en sí.
Posee también con un buen scroll de pantalla, que junto a los bonitos planos de fondo y los movimientos rápidos de los personajes conforman un cartucho a tener en cuenta. Respecto al apartado sonoro, las melodías del programa varían según la fase en que nos encontremos, cambiando cuando aparecen los enemigos de final de base. También son de calidad los variados efectos sonoros que aparecen durante toda la aventura.

ANTONIO GREPPI





En pantalla



Game Boy: arcade

Q* BERT

Un mundo cúbico

De una antigua máquina recreativa, llega para ***Game Boy*** este simpático personaje, cuya única vocación en la vida es la de pintar todos los cubos que se pongan a su alcance. El juego se presenta en una pantalla dispuesta en tres dimensiones. Nuestro personaje irá saltando de cubo en cubo, a lo largo de todo el monitor, para hacerlos cambiar de color. En ninguna de las 16 fases de las que goza este juego la secuencia para colorear un cubo es igual.

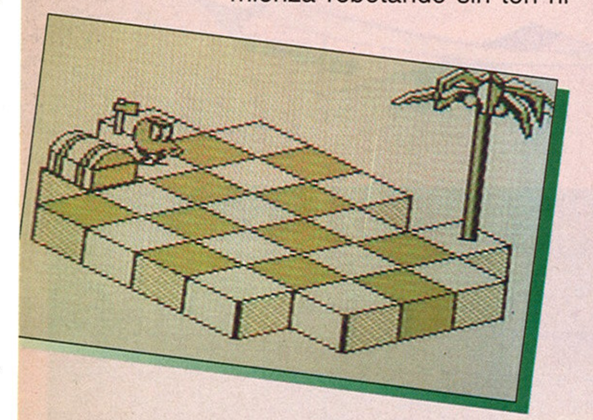


Para complicar aún más la situación, numerosos enemigos saldrán a nuestro encuentro. El más peligroso es Coily Ball, una bola que comienza rebotando sin ton ni son, pero que, cuando llega a la zona inferior de la pantalla, se convierte en una serpiente que te persigue sin descanso. Otros oponentes son Ugg y Wrong-Way. Estos monstruitos viven en otro plano, en los laterales de un cubo, que para ellos es el suelo. Si tu muñeco y uno de estos monstruos coinciden, el encontronazo es inevitable. En algunos momentos aparecerán Sam y Slick. Estos dos alegres compañeros caen y, en su electrizante caminar por la pantalla, cambian a golpe de pisotón el color de los cubos que encuentran. Si los coges, obtendrás puntos de bonificación. Hazte con la bola congeladora, que paralizará a todos los adversarios. Las frutas te darán puntos extra.

Si te encuentras sin escapatoria posible, salta hacia un disco giratorio que te llevará a una zona de la pantalla que esté vacía de enemigos. No abuses de ellos, procura utilizarlos con sabiduría, porque se gastan. Y no olvides que este cartucho pondrá tus nervios a flor de piel.

CARLOS F. MATEOS

Los enemigos te acosarán sin tregua, esquívales cambiando constantemente de dirección. Ve con cuidado y no hagas ningún movimiento en falso, porque puedes caer al vacío.



Al final de cada fase aparecerá un trozo de película protagonizada por nuestro personaje.

Q* BERT	
Interés:	76
Dificultad:	80
Gráficos:	72
Originalidad:	83
Sonido:	70

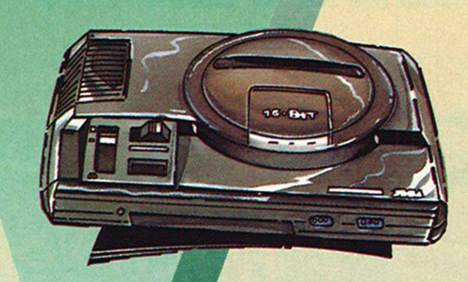
A PUÑETAZO LIMPIO



Van contigo. Nintendo

Van con tu GAME BOY™

SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

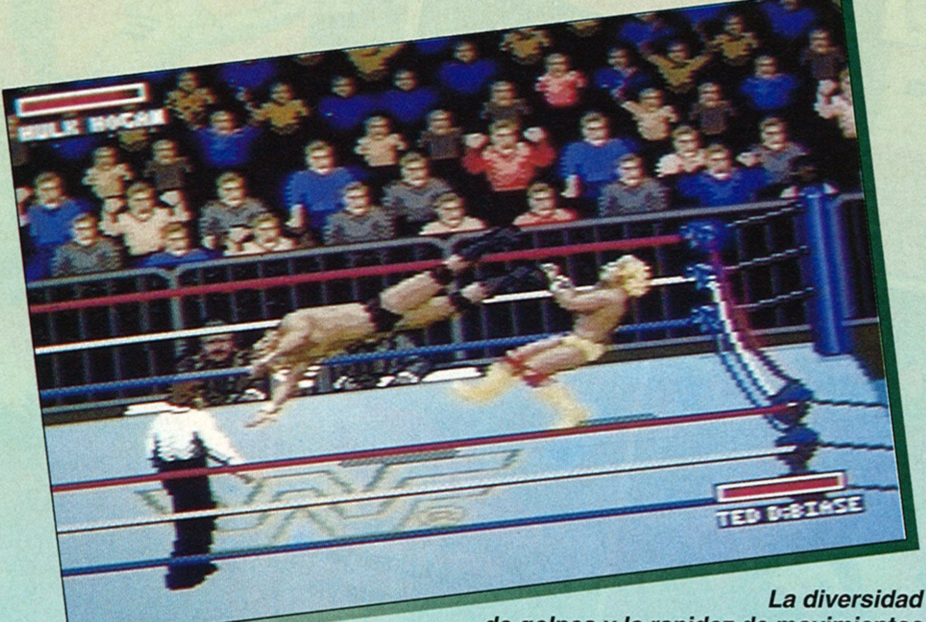


Mega Drive: deportivo-lucha

WF SUPER WRESTLEMANIA

Montañas de músculo

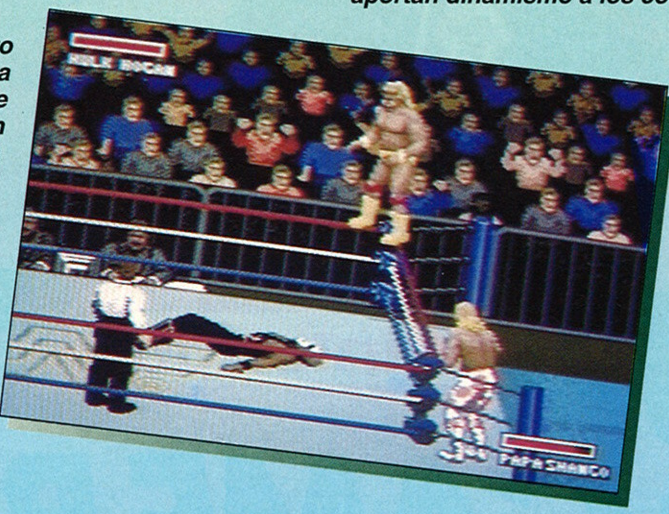
Es un auténtico espectáculo de lucha libre, a caballo entre el deporte y la más pura fantasía sobre la lona. Los púgiles, más actores que deportistas en estado puro, han convertido al wrestling en una diversión que levanta pasiones en todo el mundo. Son hombres duros con rostros duros; músculos que libran en el cuadrilátero combates de vértigo.

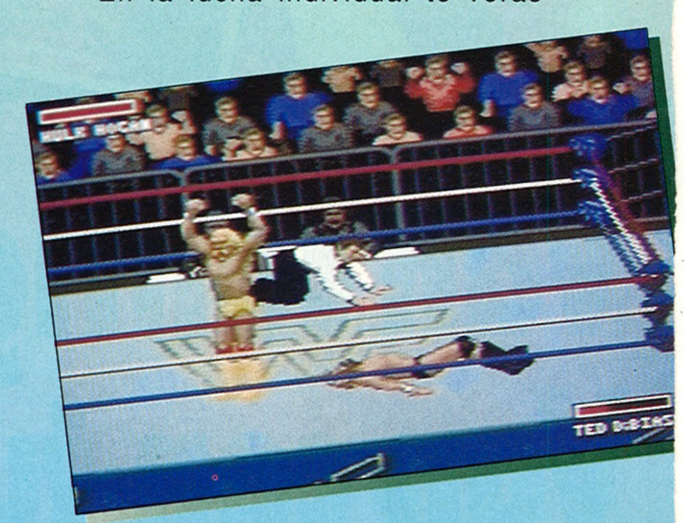


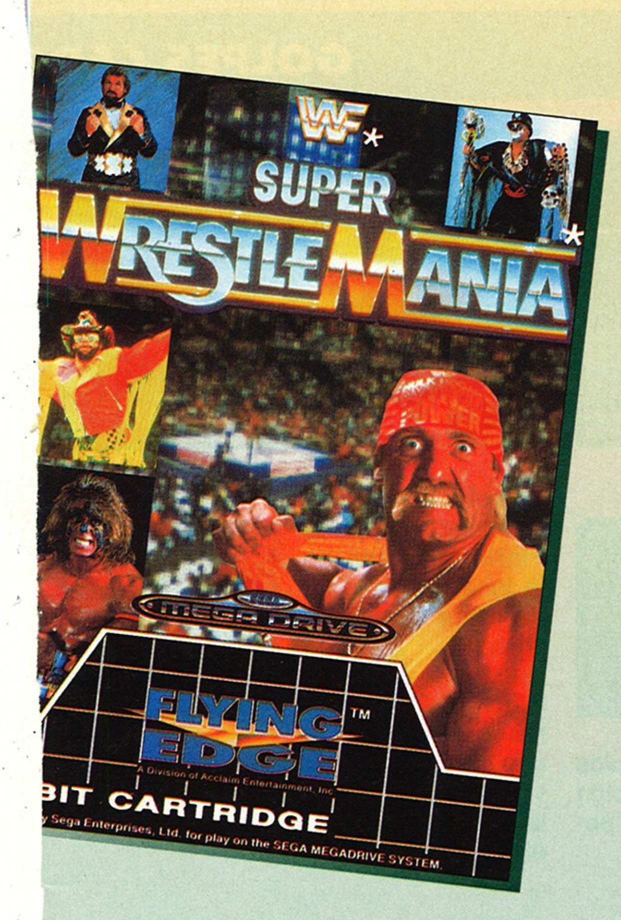
La diversidad de golpes y la rapidez de movimientos aportan dinamismo a los combates.

Para muchas personas, el wrestling está muy lejos de ser un deporte. Algunos piensan que sus participantes son sólo actores. Es posible que tengan razón, pero son actores de más de cien kilos de peso que lucen auténticas montañas de músculos trabajados durante cientos de horas en el gimnasio.
Su espectacularidad ha sido siempre un magnífico caldo de cultivo para crear juegos en los que héroes fornidos campeen a sus anchas por los monitores de las consolas.
El **WF SUPER WRESTLEMANIA** de ***Mega Drive*** es, posiblemente, la mejor adaptación que se ha realizado de la lucha americana.
Al igual que ocurre en la realidad, el cartucho ofrece la opción de participar en combates individuales y por equipos. En ambos casos podemos luchar contra la propia máquina u otro jugador.
En la lucha individual te verás

El árbitro aplica una cuenta de protección para determinar si el luchador puede continuar la pelea o queda eliminado.





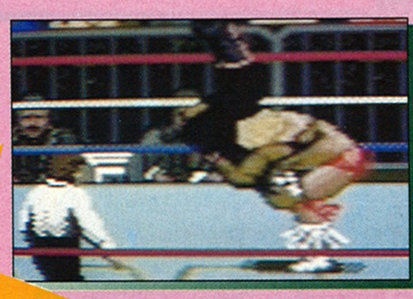


No descanses. Si permaneces más de diez segundos fuera del ring serás descalificado

inmerso en un duro campeonato. Tus rivales harían temblar a los mismos dioses del Olimpo. Tendrás que enfrentarte a la experiencia del más famoso púgil de la historia del wrestling, Hulk Hogan; intentar repeler las acometidas feroces del Último Guerrero; deshacerte del siempre molesto Inspector de Hacienda o poner fin a la bravuconeria del millonario Ted Dibiase. Para alzarte con el cinturón dorado que acredita al mejor luchador del mundo, deberás vencer a siete grandes campeones que, como tú, optan al título.

TECNICAS DE LUCHA







Resolución de una llave

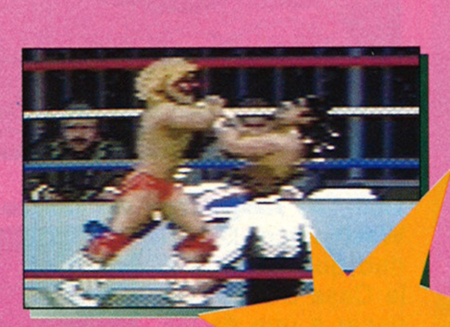
Cuando los contendientes están agarrados, hay tres formas de deshacer el entuerto. La más simple es dar un cabezazo en el rostro del rival, aunque no es lo suficientemente contundente para derribarlo Podrás lograrlo lanzándole por los aires o volteándole.

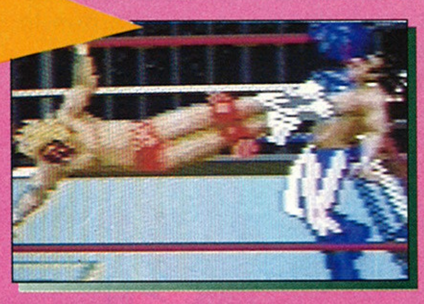




Con el rival en el suelo

Si has conseguido tumbar al contrincante sobre el cuadrilátero, puedes disminuir su energía pateándole o dándole golpes con el codo en plena caída de espaldas. Puedes aplastar también a los enemigos con un salto desde lo alto de uno de los postes traseros del ring.



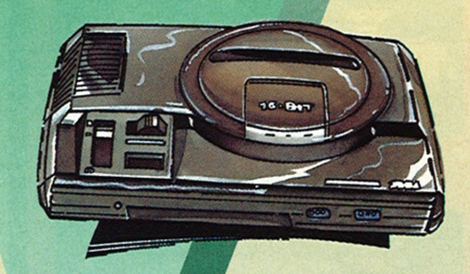


En movimiento

Si un enemigo se aproxima en plena carrera, podemos aplacar su ímpetu gracias a un bloqueo con ambos brazos, enganchándolo por el cuello o merced a una patada con las dos piernas efectuada antes de que llegue a nuestra altura.

En pantalla

GOLPES CARA



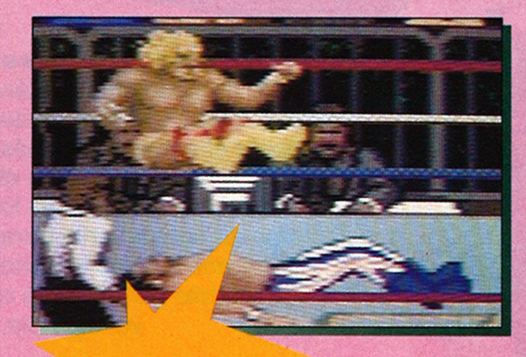
Mega Drive: deportivo-lucha

Si eres un fiel aficionado al wrestling, sabrás que las veladas por equipos se prestan a mayores fantasías. En esta modalidad todo vale, hasta los árbitros han sufrido en más de una ocasión agresiones imprevistas de los contendientes. A los diseñadores de este cartucho debían gustarle especialmente los enfrentamientos por parejas, porque nos brindan la opción de formar cada uno de los equipos con dos o cuatro luchadores, lo cual provoca que la lucha se convierta, por momentos, en una auténtica batalla campal. Como te puedes imaginar, aquí también tienes que derrotar a todos los contrarios para alcanzar la gloria final.

Si quieres eliminar a un contrincante en la modalidad de equipos, es necesario inmovilizarle lejos de su rincón, ya que de lo contrario uno de sus compañeros saldrá en su ayuda para liberarle. Un buen sistema para evitar pisotones y codazos en el suelo es rodar por el ring, aunque este movimiento no se puede ejecutar si estamos tumbados entre el límite del cuadrilátero y un rival. Para salir airosos tendremos que levantarnos lo antes posible.

Una manera de tumbar a los rivales mediante patadas o puñetazos simples, es golpearlo tres veces de cara y por la espalda alternativamente. Se puede dirigir el salto

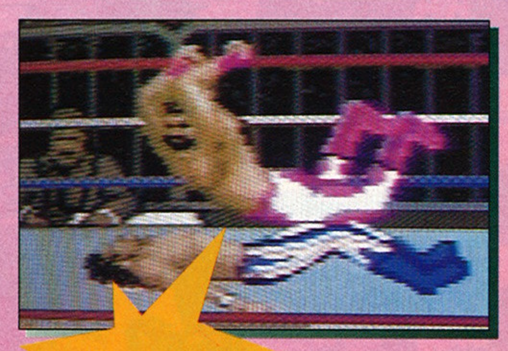




Hulk Hogan



Este californiano de músculos bronceados es el más famoso de todos los luchadores. Fue campeón mundial de wrestling durante dos décadas y participó en varias películas. Sus 137 kilos de peso le permiten cortar la respiración a sus rivales, lanzándose sobre su pecho cuando están tumbados.



Randy Savage



Desde las playas de Florida irrumpe en la lona un luchador de altos vuelos. A Randy Savage siempre le han gustado las alturas. Nunca duda en mostrar su arma favorita: cuando su rival cae tendido al suelo, sube a uno de los cuatro postes del ring y salta sobre él sin piedad.



IRS "El Inspector de Hacienda"

Washington, la ciudad que alberga a la Casa Blanca, vio nacer a uno de los deportistas menos apreciados por el gran público americano. Sus constantes amenazas con inspeccionar las declaraciones de todos los contribuyentes le ha creado muchos enemigos. En la lucha destaca su rapidez para abalanzarse, buscando así el efecto sorpresa.

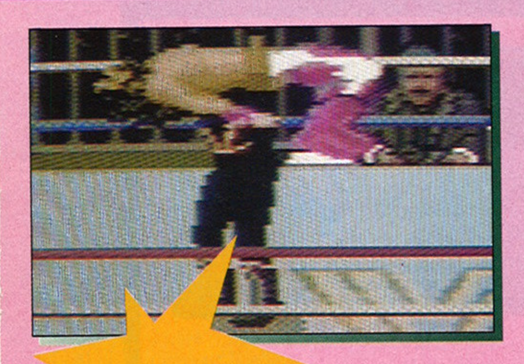


El Último Guerrero



Es uno de los luchadores más enigmáticos. Su padre es el jefe de una tribu india. Una de sus mayores hazañas fue arrebatar el título del mundo al mismísimo Hulk Hogan, aunque actualmente está en posesión de El Mercenario. El público enloquece al ritmo de un baile ritual que efectúa antes de lanzarse en plancha sobre sus adversarios.

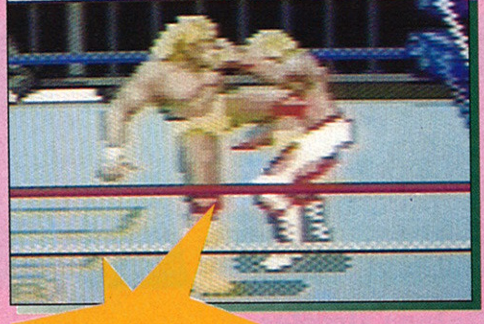
...CTERISTICOS



Papa Shango



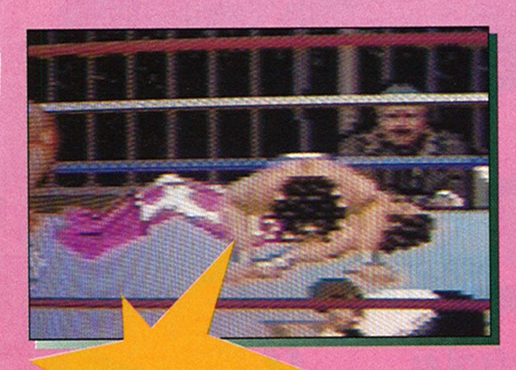
Sin origen conocido, su gran corpulencia le habilita para levantar horizontalmente a sus enemigos, con el fin de dejarlos caer por su propio peso.
Una peculiaridad muy especial de este personaje es que oculta siempre su identidad con una máscara blanca.



Shawn Michaels



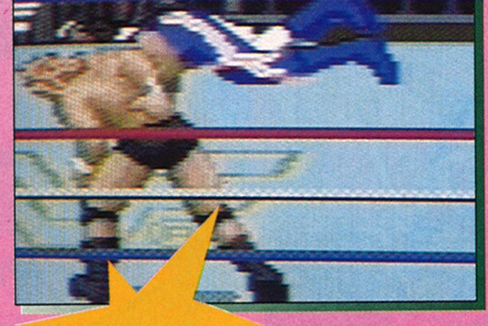

Aunque sea el más ligero de todos los púgiles –sólo 108 kilos– no hay que fiarse, pues es también el más escurridizo. Su especialidad consiste en coger a su adversario por debajo de la pierna y elevarlo hasta que éste pierda el equilibrio.



British Bulldog



Es el único luchador europeo y, como tal, no es muy bien acogido por los aficionados yankis. Este inglés se caracteriza por sus costumbres caninas. Es muy práctico, con un simple movimiento levanta a su rival, lo lanza al suelo y le inmoviliza directamente.



Ted Dibiase



Después de enfadarse con su mayordomo, el excéntrico multimillonario Dibiase sigue repartiendo dinero al finalizar cada combate. Cuando un enemigo corre hacia él por el cuadrilàtero, lo atrapa por el cuello y lo lanza violentamente.

desde lo alto de un poste al situar la sombra sobre el objetivo. Para adecuar las características de nuestro luchador a los enemigos y darnos un merecido descanso cuando el nivel de energía esté muy bajo, podemos relevar a los protagonistas por los compañeros que están en su rincón.

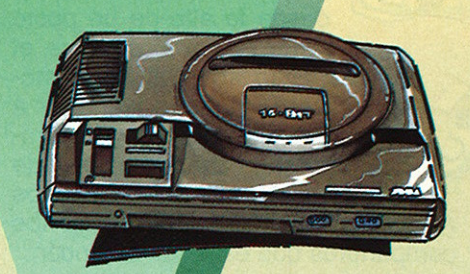
Comparaciones

Entre las diferentes versiones que existen de este espectacular cartucho, destaca la presentada recientemente para la consola ***Super Nintendo***, que nos servirá como una inmejorable referencia para poder hacer un balance de calidades. Su adaptación supera con creces al

Cada luchador tiene una llave particular que sólo él puede ejecutar. Huye de ella y descubre los puntos débiles del rival

juego de ***Mega Drive*** en los gráficos digitalizados de la presentación de los luchadores. Por el contrario, en el cartucho de ***Mega Drive*** aparece la incorporación de llaves específicas para cada uno de los participantes que realzan aún más la espectacularidad de los combates y abren un abanico de posibilidades enorme.
El juego mantiene algunos de los protagonistas de la versión de ***Super Nintendo***, como Hulk Hogan, Ted Debiase o Randy Savage. Es de agradecer la aparición de luchadores de la talla del Último Guerrero, el Inspector, el Bulldog Británico y Papa Shango. No todo son incorporaciones, ya que desaparecen El Enterrador, Jake Roberts y Animal Typhoon, aunque su ausencia no se deja notar

En pantalla



Mega Drive: deportivo-lucha

ante la magnitud de las nuevas adquisiciones del cuadrilátero que introduce la *Mega Drive*.

Acción sin descanso

La gran cantidad de golpes que ofrece este juego y sus variadas técnicas de pelea no podían haberse llevado a cabo sin el apoyo de unos magníficos gráficos. Su finalidad, al igual que la de todos los aspectos del juego es lograr que estemos siempre en tensión.
La acción es trepidante y, a veces, necesitarás un pequeño descanso, que también está recogido en el juego. Podemos incluso salir fuera del ring, aunque si el tiempo de ausencia del cuadrilátero supera los diez segundos, el luchador será eliminado. El sonido tampoco tiene desperdicio, especialmente por la incorporación de los gritos de todos los participantes, que complementan perfectamente este cartucho. Respiraciones contenidas, gritos para amedrentar al contrario y el estruendo que producen los encontronazos de estos super hombres, sumado al del público, te transportarán al puro sabor del wrestling americano.

TECNICAS DE LUCHA



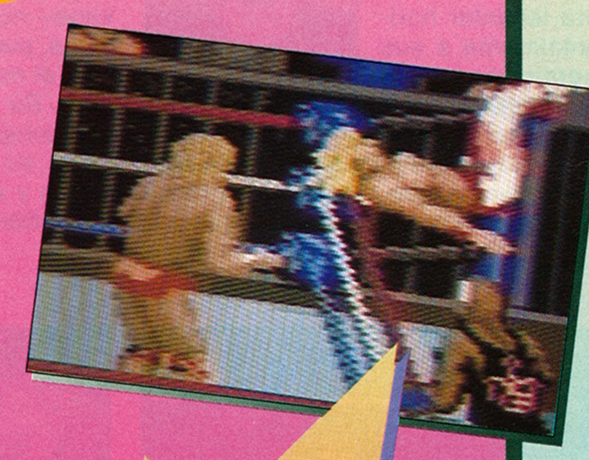


Golpes simples

El puñetazo y la patada son los recursos básicos de toda pelea, pero a la vez los que tienen un efecto menos demoledor. Para conseguir derribar a un rival es imprescindible encadenar una serie de tres golpes seguidos con el puño o la pierna.

Por los aires

Sin duda la acción más espectacular es lanzar al rival más allá del cuadrilátero. Para lograrlo, hay que situarse de espaldas a uno de los laterales a fin de agarrarlo con una llave y lanzarle como si se tratara de un volteo.



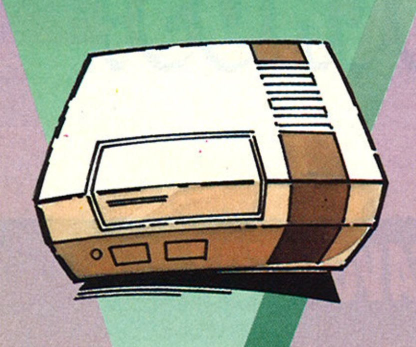
WF SUPER WRESTLEMANIA

Interés:	89
Dificultad:	90
Gráficos:	93
Originalidad:	88
Sonido:	88

JAVIER ITURRIOZ

CONSOLAS

En pantalla



Nintendo: arcade

BATTLETOADS

Tres platos y un buen postre

Hacía tiempo que un juego no despertaba tanto interés desde el momento que lo cargamos en nuestra consola, como lo consigue BATTLETOADS, que reúne una gran variedad de géneros sin que por ello se encuentre exento de mucha acción y de un humor efectivo. Los protagonistas son una especie de tortugas galácticas erectas, sin cuello, con cabeza aplanada y ojos saltones.



En los túneles hay que tener cuidado con los cuervos. Si pican la cuerda, sería mortal.

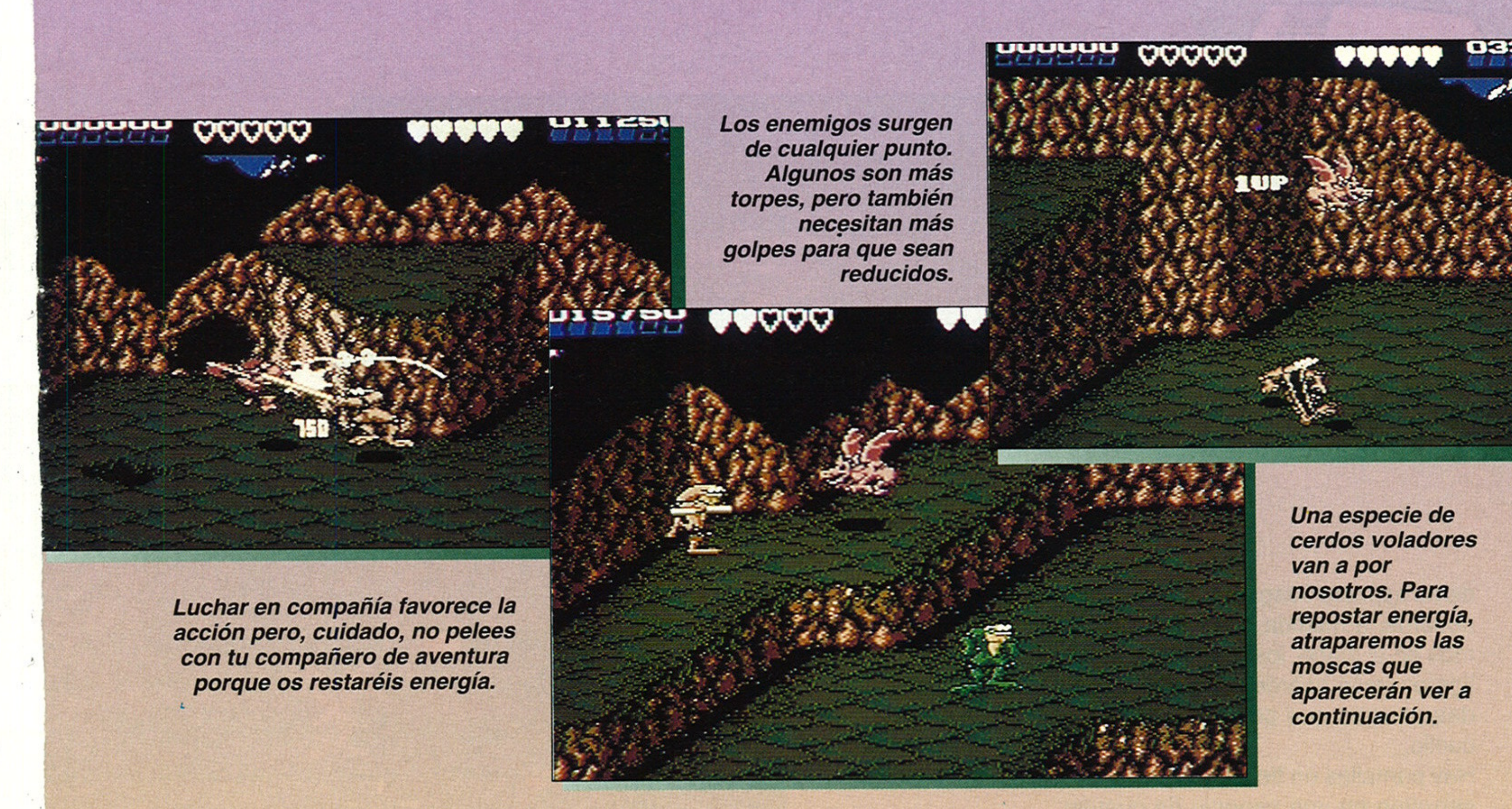
Sobre la moto tenemos las mismas opciones de movimiento: arriba, abajo, izquierda, derecha.

El malo de turno -en este caso la mala, La Reina de la Oscuridad- ha secuestrado a la princesa Angélica y a uno de nuestros héroes. Como es lógico, hay que llegar al final -la Torre de las Sombras- y, para conseguirlo, debemos eliminar cuantos rivales aparezcan en nuestro camino, cada uno con su característica principal. Los hay que ni siquiera son enemigos, pero incordian. En ese saco hay que incluir a unos cuervos negros, y suponemos que apestosos, siempre dispuestos a cortarnos el turbo-cable. Normalmente, cada uno de los enemigos necesitan dos tandas de golpes para alejarlos de nuestro camino y dejarlo expedito. Lo más gracioso es que, cada tres golpes de nuestros *toads*, disponemos de un super puñetazo capaz de hacer picadillo al mismísimo Mike Tyson. Mientras, entre col y col una,es lechuga: no te olvides de capturar el mayor número de moscas posible, porque los insectos están hechos de la energía que necesitamos para continuar adelante.





La verdad es que **BATTLETOADS** puede recordar a varios juegos, y no



Los enemigos surgen de cualquier punto. Algunos son más torpes, pero también necesitan más golpes para que sean reducidos.

Luchar en compañía favorece la acción pero, cuidado, no pelees con tu compañero de aventura porque os restaréis energía.

Una especie de cerdos voladores van a por nosotros. Para repostar energía, atraparemos las moscas que aparecerán ver a continuación.

se parece a ninguno. Disfruta de algunos avances previamente conocidos, pero los sublima hasta convertirse en uno de los programas más originales de los últimos meses.
Por ejemplo, si las primeras pantallas recuerdan vagamente los gráficos de entorno del SNAKE RATTLE'N'ROLL, el desarrollo es completamente distinto. Los enemigos surgen de cuevas y hoyos en paredes y suelo para, a continuación, aparecer ante nosotros unos mosquitos muy belicosos.
Los escenarios son muy variados, y el movimiento de los personajes también. En cualquiera de las pantallas, el juego no es lineal, sino que los *toads* -también muchos de sus enemigos- pueden moverse horizontal y verticalmente, lo que proporciona una profundidad inesperada para un programa de este tipo. Los desplazamientos de los personajes protagonistas resultan sorprendentes y se encuentran muy lejos de los habituales torpes y algo pesados de las animaciones. Tanto es así que, a pesar,

OBJETOS UTILES



PALO: Los *toads* pueden recoger objetos que encuentran en su camino y utilizarlos como armas. En la primera fase, un palo será de gran utilidad para combatir.



BICHO ALADO: Una de las posibilidades de los *toads* es que pueden luchar mientras saltas. Elige la opción en que te sientas más cómodo -aire o tierra- para deshacerte de enemigos aéreos.

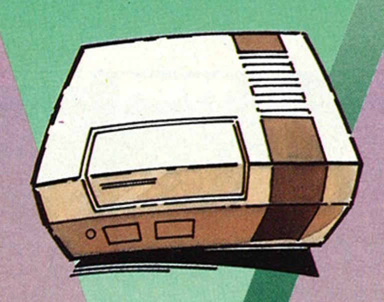
CALAMBRAZO: Cuidado en el descenso por las túneles. Si no somos lo suficientemente hábiles, podemos sufrir graves descargas eléctricas que dejarán nuestro cuerpo como una sartén.



MOTO: Cuanto más corras, más difícil será que superes esta fase. Si son dos jugadores quienes lo intentan, las posibilidades son menores porque un fallo de cualquiera obliga a comenzar desde el principio.



En pantalla

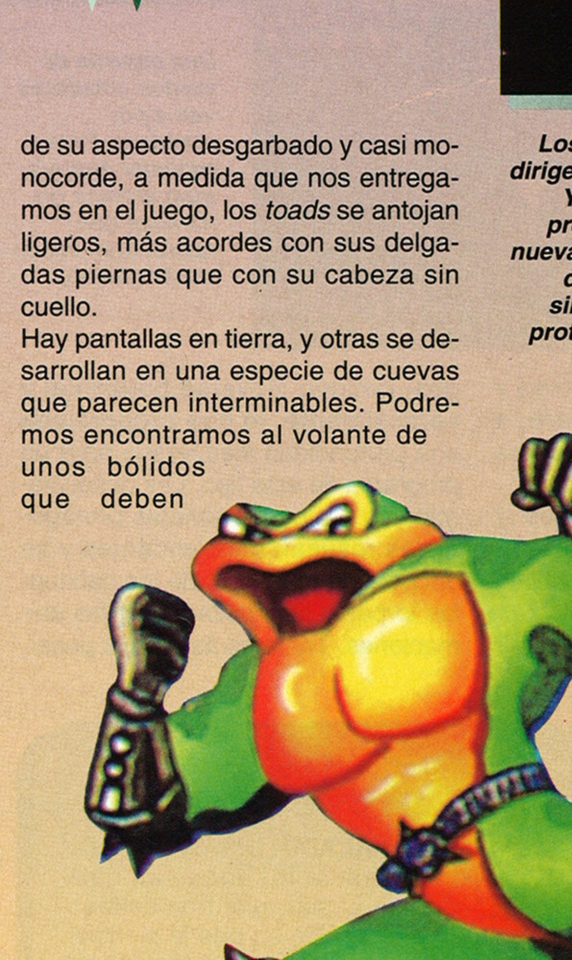


Nintendo: arcade

de su aspecto desgarbado y casi monocorde, a medida que nos entregamos en el juego, los *toads* se antojan ligeros, más acordes con sus delgadas piernas que con su cabeza sin cuello.
Hay pantallas en tierra, y otras se desarrollan en una especie de cuevas que parecen interminables. Podremos encontramos al volante de unos bólidos que deben esperar precipicios y obstáculos, pero también subiremos sobre bicicletas galácticas. En el agua, los peces martillo están siempre dispuestos a aniquilarnos.
Para hacernos una idea de la variedad del juego, hay nada menos que veinticuatro tipos de enemigos distintos y diecinueve obstáculos, aparte de los cortes de terrenos y alguna que otra barrera en la que se puede estrellar nuestro viaje. A nuestro alcance tenemos golpes de diversas factura y algunas armas que resultan indispensables para liquidar a ciertos oponentes. Por contra,contaremos también con ocho opciones indispensables para rematar con éxito la aventura. Los encontraremos en forma de

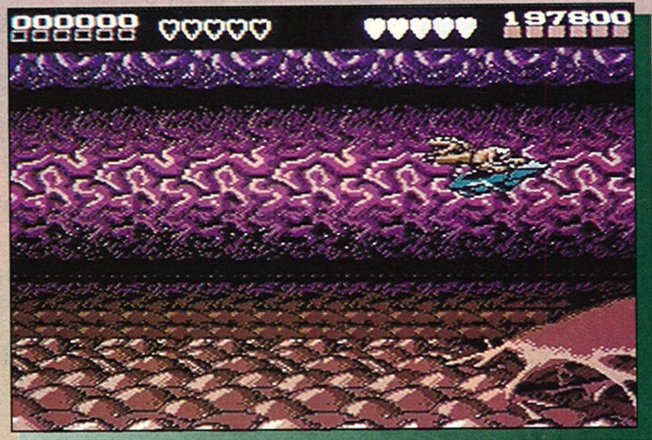
Los toads se dirigen al rescate. Ya están preparadas nuevas aventuras de estos simpáticos protagonistas.

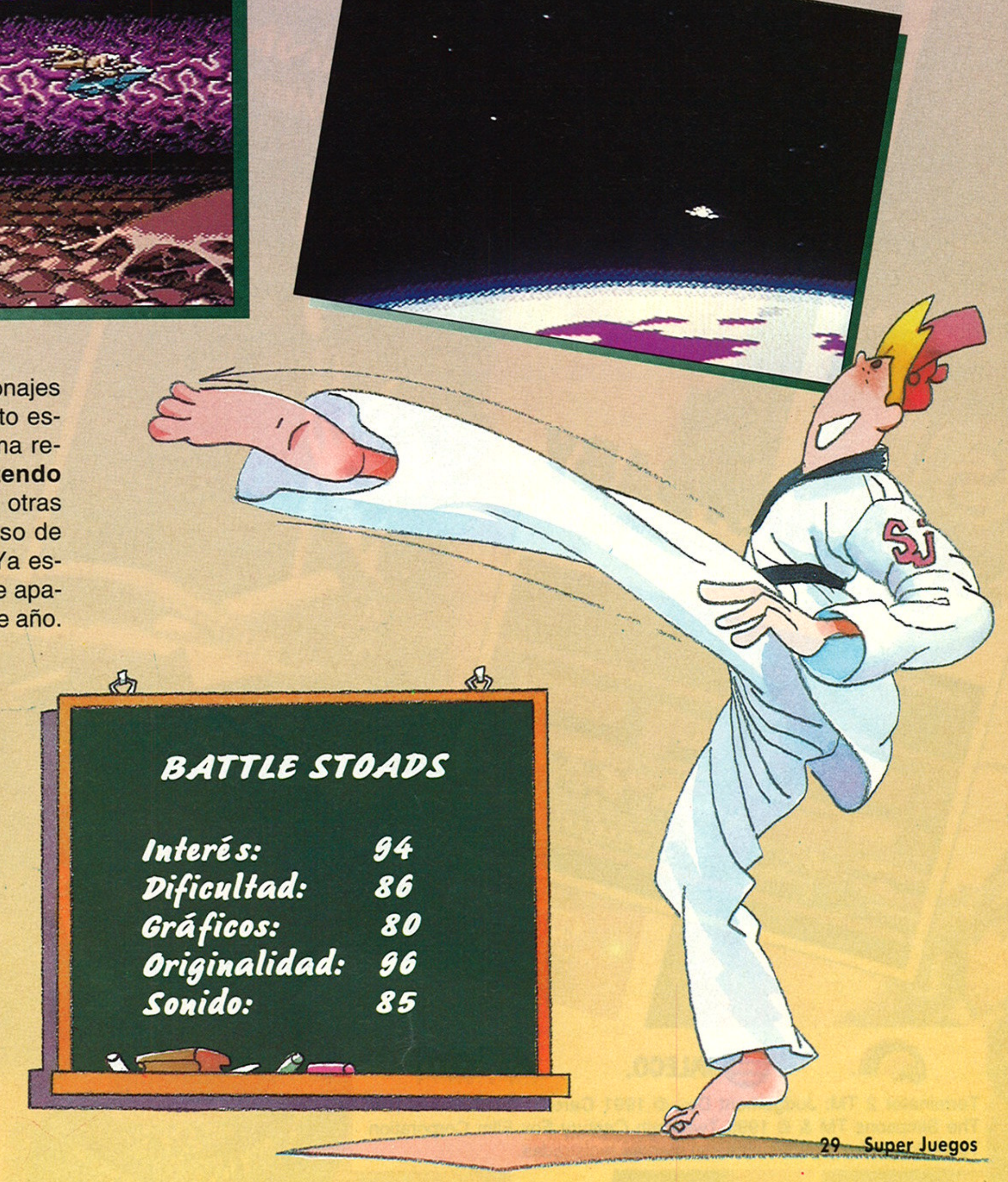
Las bolas lanzadas por nuestro enemigo invisible -detrás de la pantalla- hay que recogerlas y delvorvélselas. Sólo así podremos seguir adelante.



Para sacar ventaja

Aunque has de eliminar a todos cuantos rivales surjan a tu paso, en el Agujero Wookie puedes descender sin hacerlo. No dejes un cuervo vivo porque te partirá el turbo-cable, y burla las descargas eléctricas pasando por uno de los extremos de la cueva antes de que ocupen toda la pantalla. Previamente, cuando te enfoquen con un punto de mira, búrlalo, coge la bola que han lanzado y arrójala. A la tercera, continuarás viaje. Coge o destruye todo aquello que se quede en el suelo después de eliminar a alguno de tus enemigos. En el caso de los caminantes, dispondrás de un bastón efectivo. En el modo para dos jugadores, ten cuidado con tu compañero, y viceversa. Si os enzarzáis en una guerrilla sin sentido, perderéis la misma energía que si os venciera alguno de los rivales comunes.



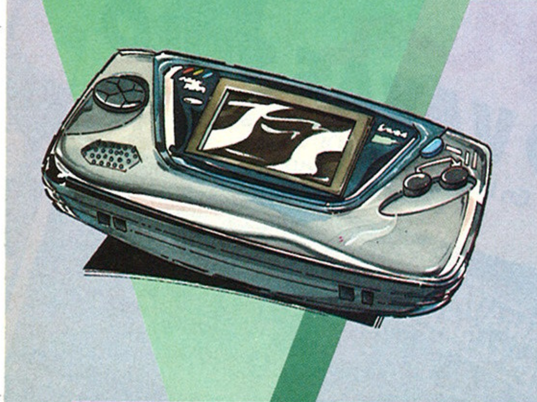


armas o golpes mortíferos.
La fama e influjo de estos personajes se ha incrementado en un corto espacio de tiempo. Este programa rebasará los límites de la **Nintendo** para deleitar a los usuarios de otras consolas. El imparable ascenso de los *toads* no se detiene aquí. Ya están listas nuevas aventuras que aparecerán en el transcurso de este año. Por lo visto, llevan camino de convertirse en auténticos clásicos y en compañeros habituales en nuestros juegos y aventuras.
En definitiva, un juego completo, uno de esos programas rentables que justifican plenamente la inversión de su compra y no el gasto en adquirirlo. El sonido y el resto de elementos que lo componen, están a la altura global del programa.

MERCHE GARCIA


¡QUE VIENE
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLL
NINTENDO ENTERTAINMENT
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
THE SIMP
BART VS. THE
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
This Game P
with the Ma
JALECO
Acclaim
Terminator 2 TM: Judgement Day © 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.


JALECO
Maniac Mansion
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
VEN A LA NINTENDO
HOLLYWOOD
CHINA
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

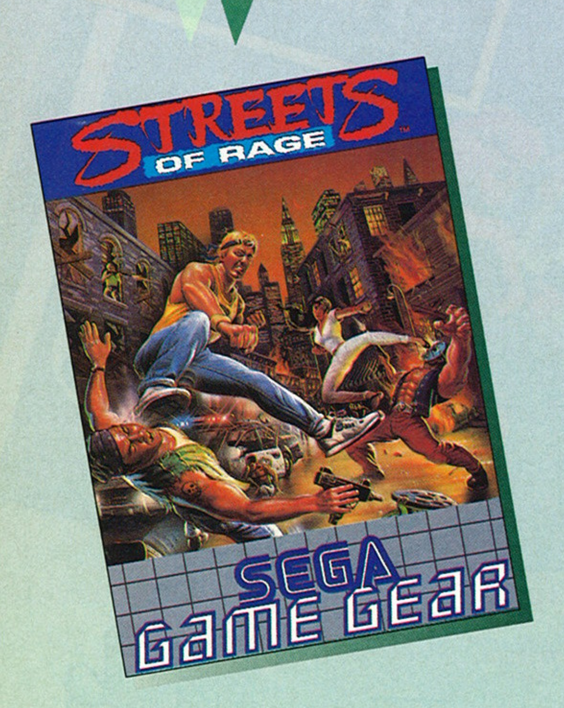


Game Gear: arcade

STREETS OF RAGE

La ley de la calle

De la mano de Sega nos llega este entretenido cartucho del más puro estilo arcade, cuyo único objetivo es eliminar a cuantos adversarios se encuentren en nuestro camino. Para vivir esta aventura, se puede elegir entre dos personajes: el primero es un chico especialista en todo tipo de artes marciales y el segundo es una bella mujer que domina el judo.



Estos dos protagonistas se diferencian en cuanto a su capacidad de lucha, así que es totalmente necesario saber elegir entre uno u otro. La historia consta de ocho emocionantísimos episodios. Al final de cada nivel aparecerá un último enemigo más grande y poderoso que los demás, con el que habrá que tener mucho cuidado si se quiere acabar con él y, de esta manera, poder pasar a la fase siguiente.

Durante el desarrollo del juego, cualquiera de los dos personajes que se haya elegido, encontrará por las calles de la ciudad numerosas cabinas telefónicas y fuentes que deberán romper con un golpe, pues estos objetos les proporcionarán numerosos útiles que les van a ser de gran ayuda, tales como corazones que renuevan la energía perdida, cuchillos, y barras de acero que permitirán a nuestros protagonistas acabar con sus oponentes mucho más rápido de lo normal.

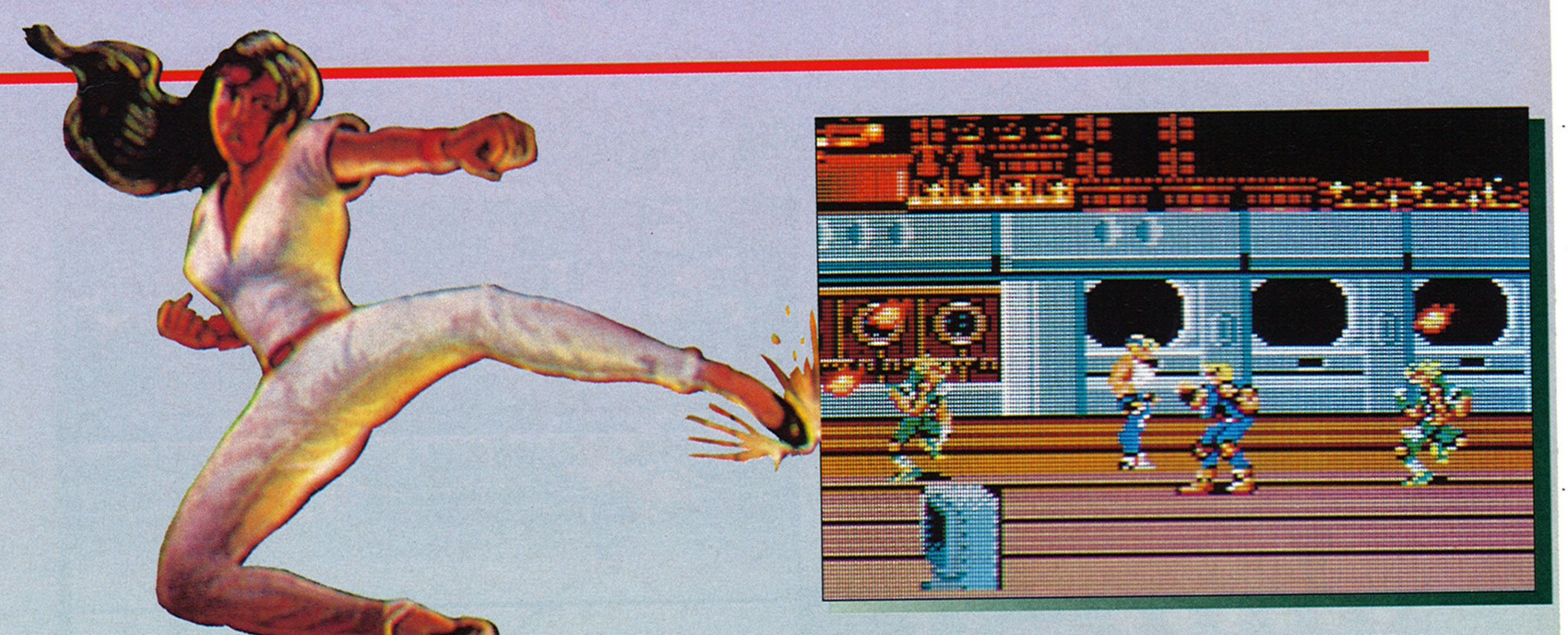
Las distintas fases del juego no difieren prácticamente en nada en cuanto al fondo de la pantalla, ni a la clase de enemigos que salen en el juego, pero a medida que se vayan superando los distintos niveles, la emoción ira subiendo y no se podrá parar hasta acabar el juego debido, sobre todo, a la intensidad y a la acción que posee este programa.

Lo único en lo que se diferencian las pantallas es en la dificultad que existe para acabar con los enemigos. A medida que se van superando fases, tanto los rivales normales, como el contrincante del final aumentan su poder y peligrosidad en relación al tiempo en que se tarda en acabar con él, que además, es mucho mayor a medida que se avanza de nivel.

En cuanto a las características que diferencian a los dos luchadores, la verdad es que tanto el chico como la chica están perfectamente capacitados para solventar la aventura con éxito, pero es cierto que cada uno de ellos poseen unas cualidades que conviene saber para poder elegir el personaje que se adecúe más a las preferencias de cada jugador.

El chico, lógicamente, posee mayor fuerza y resistencia, sin embargo, ella tiene más rapidez en sus movimientos, más agilidad y una mayor

La joven luchadora pelea contra el enemigo final de una de las fases del juego.



La rapidez de reflejos y la habilidad en el combate, son condiciones indispensables para acabar con los múltiples enemigos que encontraremos.

potencia de salto, lo que le permite llegar a sitios y coger utensilios donde nuestro valiente guerrero no puede acceder. Por otra parte, el chico acabará con sus enemigos con un menor número de golpes y, como consecuencia, avanzará más rápido que la bella luchadora.

Al elegir el personaje con el que se desea iniciar el juego, hay que tener en cuenta que una vez escogido, ya no se podrá abandonar, es decir, que no es posible cambiar de luchador hasta que no sea eliminado o se termine el juego.

Los enemigos con los que se van a encontrar estos valientes son numerosos, desde expertos luchadores de artes marciales y asesinos a sueldo, hasta peligrosos raterillos de barrio armados con cuchillos.

Nuestros amigos no se deben dormir en los laureles ya que sus adversarios nunca aparecen solos, lo que hace todavía mucho más difícil y peligrosa la aventura.

Ambos personajes son bastante fáciles de manejar debido a la simplicidad y escasez de movimientos, que no son más que los típicos de un juego arcade: salto, moverse hacia atrás y hacia adelante, saltar, agacharse y golpear.

Cada fase exige un tiempo determinado para acabarla con éxito y aunque son bastantes los segundos otorgados, implica una dificultad añadida a la ya de por sí difícil aventura.

Se comienza el juego con tres vidas, no obstante este cartucho cuenta con varias posibilidades para continuar el juego, factor que incrementa las posibilidades de llegar al final

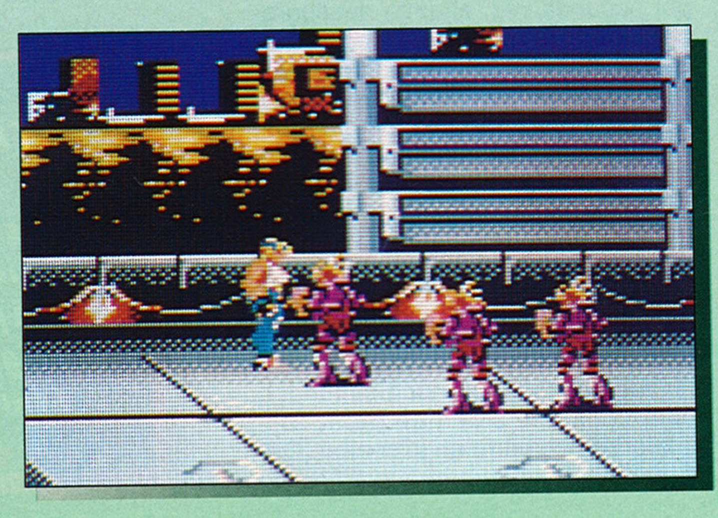
Durante la partida, encontraremos numerosos agujeros y precipicios colocados estratégicamente por el suelo. Habrá que tener mucho cuidado de no caer en ellos, ya que algunos no se ven a simple vista y si nos precipitamos, perderemos automáticamente una vida.

Lo mejor para acabar cuanto antes con los adversarios que salen a la vez en pantalla, es acercarse a uno de ellos hasta estar pegado a él , entonces pulsar el botón del golpe. Esto mandará al contrincante por los aires y lejos de nuestro protagonista, lo que permitirá poder ocuparse de los restantes, que son bastante duros de pelar y deben ser golpeados varias veces para terminar con ellos de una vez .

Si cualquiera de los dos personajes elegidos lleva un arma, como un cuchillo o una barra de hierro, y fuera

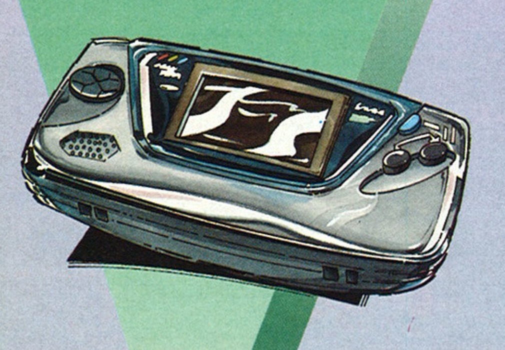
Para sacar ventaja

Al llegar al enemigo final de cada fase, es conveniente colocar al protagonista en el medio de la pantalla, ya que de esta manera podrás controlar mejor los movimientos de los rivales y, en el momento en que se acerque, saltar y darle al botón de patada. Esta es la forma más fácil de acabar con ellos.



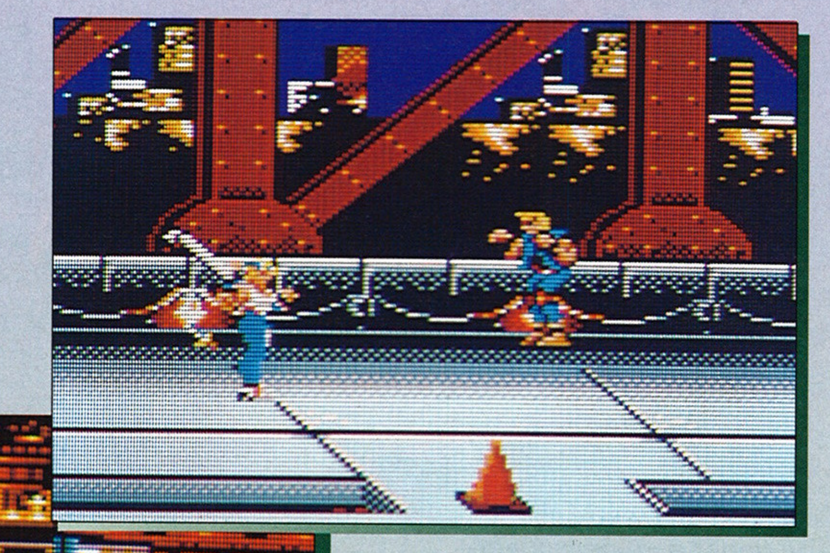
Los enemigos de color morado siempre salen en grupo y es muy difícil deshacerse de ellos.

En pantalla



Game Gear: arcade

alcanzado una vez, el arma que llevaban en la mano se caerá al suelo. Si se recoge de nuevo y los protagonistas de la historia son alcanzados por segunda vez, el arma desaparecerá definitivamente y habrá que buscar una nueva.
Hay que tener en cuenta que al igual que nuestros intrépidos aventureros, sus enemigos también pueden recoger los artefactos que haya por el suelo, por tanto, habrá que ser más rápido e inteligente que ellos y recogerlas antes.
En este juego no hay puntuación. Unicamente se trata de rescatar a la chica capturada por los malos.
Recuerda que son muchísimos los enemigos que salen en pantalla y que el tiempo corre en tu contra. ¡Date prisa !.



Es muy importante recoger las barras de hierro y cuchillos que hay en el suelo, con ellos derrotaremos fácilmente al enemigo.

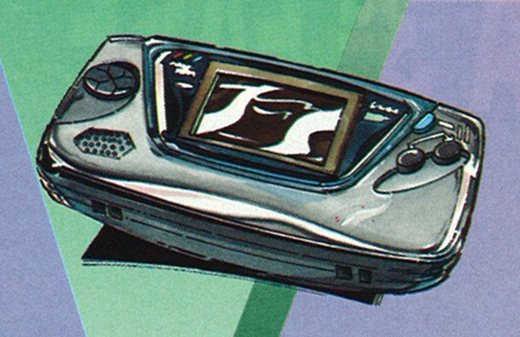
En resumen, un entretenidísimo y emocionante cartucho de **Sega** en el que los gráficos y el sonido son los típicos de la pequeña portátil.

DAVID GARCIA

STREETS OF RAGE

Interés:	70
Dificultad:	73
Gráficos:	70
Originalidad:	72
Sonido:	70

En pantalla



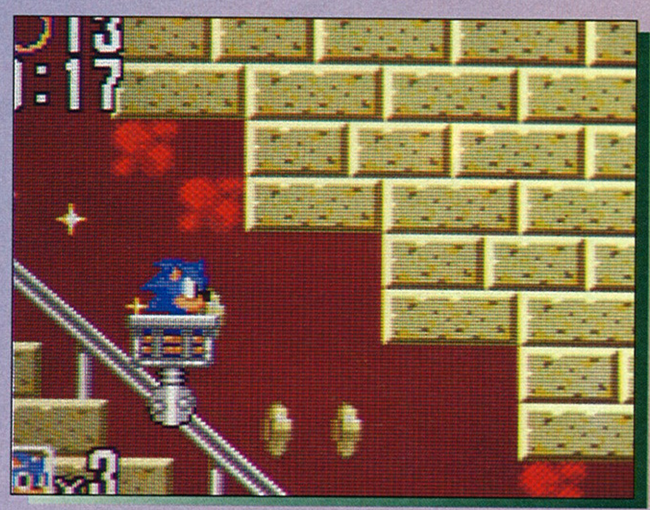
Game Gear: arcade-plataformas

SONIC II

Un relámpago de color azul

Todos los animales de Overland han sido secuestrados y un verdadero ejército de robots los vigilan estrechamente. A su rescate acude el inconfundible Sonic, el puercoespín más rápido y valiente de los videojuegos, una de las estrellas que brillan con luz propia en las pantallas de las consolas.

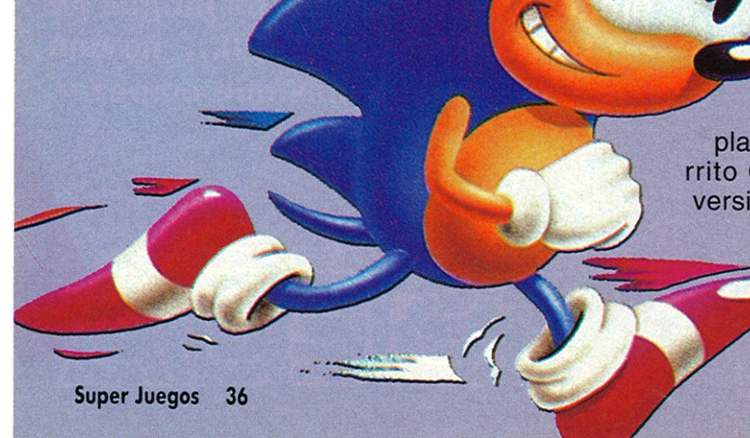
Nuestro puercoespín preferido se disponía a disfrutar de unas merecidas vacaciones después de derrotar al malvado Dr. Robotnik. Sin embargo, el diabólico profesor pretende resarcirse de aquella humillación y ha secuestrado a todos los amigos de Sonic, incluido Colas, el nuevo colega de nuestro héroe. Sonic deberá enfrentarse ahora con un ejército de autómatas para liberar a sus compañeros.



Además de su explosiva velocidad, Sonic utilizará todo tipo de vehículos para finalizar la aventura.

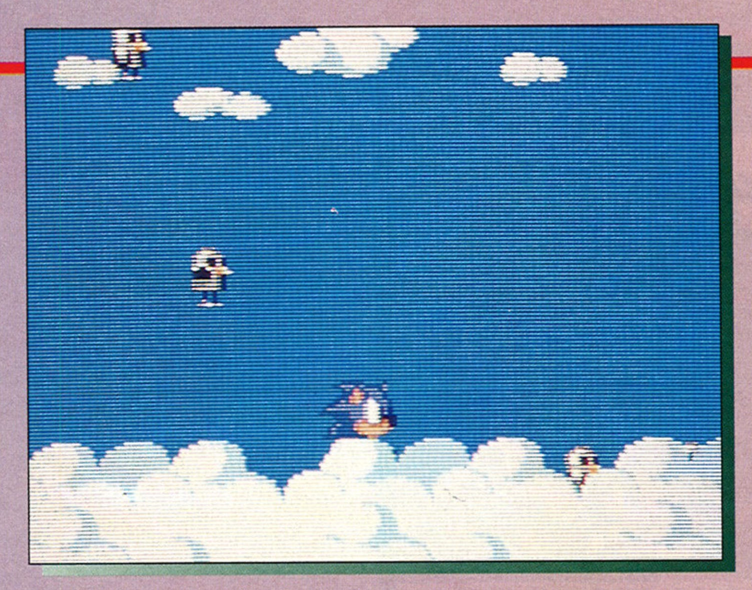
Al igual que en la primera parte de esta aventura, **Sega** ha realizado una versión diferente para cada una de sus tres consolas. En el caso de la ***Game Gear*** no se incluye la opción de dos jugadores, por lo que nos quedaremos sin contemplar las evoluciones del zorrito Colas. Sin embargo, la versión de la consola portátil no tiene más que envidiar de sus hermanas.

En esta oportunidad, el azul puercoespín deberá encontrar las seis esmeraldas del Caos y derrotar a los robots maestros diseñados por su mortal adversario.

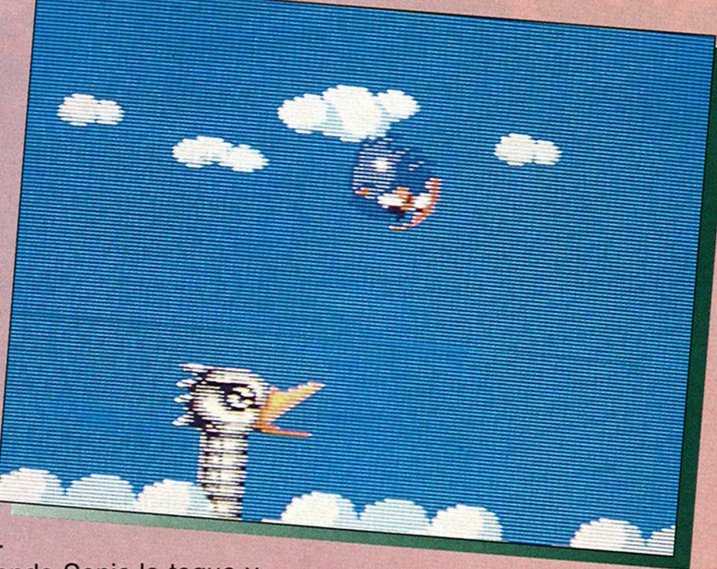


Anillos de oro

Para lograr finalizar su aventura con éxito dispone de la protección de los anillos de oro. Estos le protegerán en caso de ser tocado por un adversario o caer en alguna de las numerosas trampas. De todas formas, una vez que le suceda algo, pierde automáticamente todos los anillos acumulados. Si le ocurriera a nuestro amigo algún percance y no dispusiera en ese preciso instante de algún anillo, el jugador se verá privado de alguna



La enorme capacidad de salto del puercoespín le permite huir de sus enemigos incluso en las alturas.



de sus preciadas vidas. Por otro lado, cada vez que consiga acumular cien de los mágicos redondeles, tendrá como recompensa una vida extra.

El inconfundible protagonista tiene que afrontar siete sugerentes zonas, con sus peligros adicionales, compuesta cada una de ellas por tres actos de diferentes características.

Existe una gran cantidad de anillos diseminada por todas las pantallas. No obstante, en el tercer acto de cada zona no hay ninguno. Así que no te olvides de llegar a esta parte con bastantes sortijas del preciado metal, ya que las vas a necesitar.

Una vez superada con éxito cada una de las zonas, el jugador llegará hasta la bandera de las bonificaciones. La enseña comenzará a girar cuando Sonic la toque y parará en alguna de estas cuatro posibilidades: la cara del Dr. Robotnik, con la cual no obtendremos nada positivo; un anillo que significa la cifra de diez anillos extras; la cara de Sonic, que nos redundará con una vida extra, y el rostro de Colas, con el que dispondremos de una posibilidad más de continuar el juego.

En la pantalla de bonificaciones, los enemigos derrotados que proporcionan mayor número de puntos son, por este orden: Dr. Robotnik, Sonic Plateado, Robot Maestro y Robot Amigo.

Por todas las pantallas de este cartucho hay un gran número de objetos esperando ser recogidos. Serán de una gran utilidad para la buena marcha de nuestra aventura.

Estos ítems se hallan dentro de pantallas de TV, y es preciso romperlas para conseguirlos. No hay que olvidar recoger un anillo que aumentará tu número de ellos. También hay una cara del puercoespín que proporciona vidas extra, y una bota que dotará a Sonic de una velocidad aún mayor.

Por último, tenemos las seis esmeraldas que son, en realidad, nuestro principal objetivo.

La velocidad de Sonic se ha incrementado hasta unos registros de auténtica locura

En esta segunda entrega de las correrías del puercoespín, nuestro azulado amigo conserva intactas las habilidades que poseía en la primera parte. Es decir, su impresionante salto y su facultad de convertirse en una sierra rodante que destroza cuanto encuentra a su paso. Además, su velocidad se ha incrementado hasta unos registros de auténtica locura. En ocasiones, esa rapidez puede desbordar la capacidad de seguimiento por parte del jugador, que a veces se verá incapaz de controlar las evoluciones del intrépido Sonic.

La dificultad del terreno por el que tendrá que pasar nuestro protagonista hace que, en muchas ocasiones, necesite utilizar algún tipo de transporte especial.

Cuando la aventura discurra bajo tierra, se verá obligado a usar las carretillas habilitadas para circular por las galerías de la mina. Lo malo es que no se puede controlar su velocidad y

Para sacar ventaja

Cuando pierdas todos los anillos, consigue por lo menos uno lo antes posible. Si no lo haces, es muy probable que pierdas alguna vida en el siguiente lance.

Aprovecha al máximo la velocidad de las carretillas para darte mayor impulso y llegar aún más lejos.

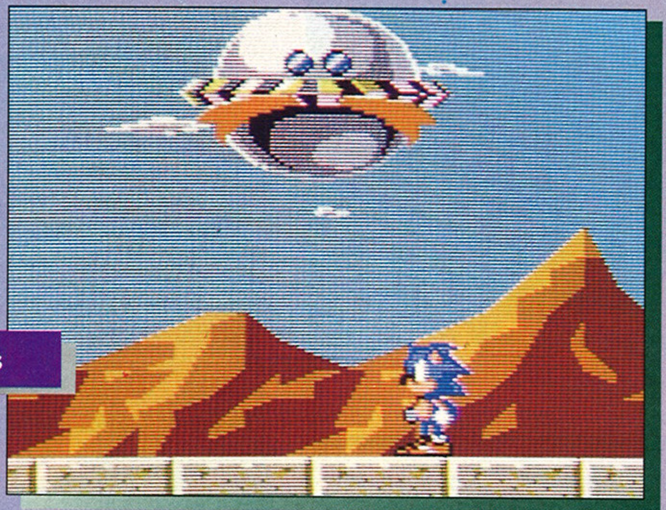
La velocidad de las burbujas y de las plataformas rodantes puede ser controlada mediante la utilización del pad en diagonal o hacia abajo.

En pantalla





Game Gear: arcade-plataformas



el doctor Robotnik ha diseñados seis engendros mecánicos con la intención de acabar con nuestro amigo. Durante las siete zonas tendrá que hacer frente a todo tipo de aparatos diseñados por el diabólico profesor.

en ocasiones se verá obligado a saltar, aún a riesgo de sacrificar su integridad física.
Para atravesar ciertos precipicios de asombrosa profundidad hay disponible un ala delta, que hará las delicias de los aficionados a este deporte. Pero Sonic no está muy ducho en el manejo de ese aparato y además desconoce los movimientos del viento. Tendrá que estar muy atento o dará con sus huesos en tierra.
Las ruedas volantes necesitan una destreza especial para no caer al vacío. Pero tan sólo es cuestión de práctica.
Hay unas enormes burbujas que permitirán a Sonic flotar en el aire y escapar de sus enemigos, aumentando o disminuyendo su velocidad según lo considere necesario.

Paisajes diversos

SONIC II transcurre por los escenarios más dispares que se puedan imaginar. La estupenda realización de los gráficos permite que los paisajes añadan una belleza especial a este cartucho.
En la primera fase, la Zona Subterránea, nuestro amigo deberá comportarse como un experto minero y utilizar convenientemente las vagonetas para esquivar los pinchos que caen del techo. Aprovecha la enorme velocidad de las carretillas e impúlsate con fuerza hacia el vacío para alcanzar la pared. Después utiliza racionalmente los muelles e intenta liberar a todos los animales que puedas.
En la Zona del Cielo es preciso caminar por estrechos puentes y afrontar los más intrincados laberintos. Ayúdate de los muelles para subir lo más alto que puedas, hasta llegar a la cumbre. Una vez allí, te espera la cometa voladora para llegar a tu lugar de destino.
La Zona Acuática es una de las fases más divertidas. Ve lo más rápido que puedas utilizando el botón de salto y tocando el agua lo menos posible, para no ahogarte. A continuación hay un atractivo paseo bajo el mar. Tienes que apropiarte del máximo número de burbujas del que seas capaz para poder respirar. Además, cuando veas una de tamaño gigante, deberás subirte encima de ella y te llevará a la superficie en un periquete.



Más plataformas

En la Zona de las Colinas Verdes se hallan gigantescos valles y escarpadas montañas. Existen unas plataformas que se mueven siempre en el mismo sentido. Estudia previamente los giros que realizan y una vez aprendidos utilízalas como forma de



El tiempo tiene una importacia menor en la segunda parte de este juego. Los diez minutos de que disponemos son más que suficientes para completar cada recorrido.

transporte. Esquiva todos los pinchos y cuídate de los esbirros de Robotnik.
El interior de la Zona de la Montaña parece una fábrica, llena de cintas móviles y plataformas giratorias. Utiliza cualquier rueda volante como vehículo y controla tú mismo su velocidad.
La Zona de las Tuberías es, sin duda, la más espectacular de este cartucho. Sonic recorrerá a velocidad de vértigo unos estrechos tubos que le conducirán a los más diversos pasadizos llenos de trampas o de joyas. En esta fase tendrás que superar al Sonic Plateado para continuar satisfactoriamente la misión. Si consigues reunir cinco esmeraldas y acabas con esa réplica exacta de nuestro amigo, obtendrás la codiciada sexta joya.
La última fase del juego es la zona del Huevo de Cristal. En ella, Sonic deberá romper y atravesar cuantos bloques de cristal obstruyan su paso. Si lo hace adecuadamente llegará a los dominios del mismísimo Robotnik... y esta vez la lucha es a muerte. La partida finaliza tras derrotar al maligno profesor en esta última zona. Sin embargo, es necesario reunir las seis Esmeraldas del Caos para liberar al pobre Colas y al resto de animales encerrados con él. Lógicamente al perder las tres vidas, el juego llegará a su fin. Sin embargo, si el jugador hubiera conseguido una esmeralda o la cara de Colas en la bonificación, tendrá otra oportunidad de seguir jugando.

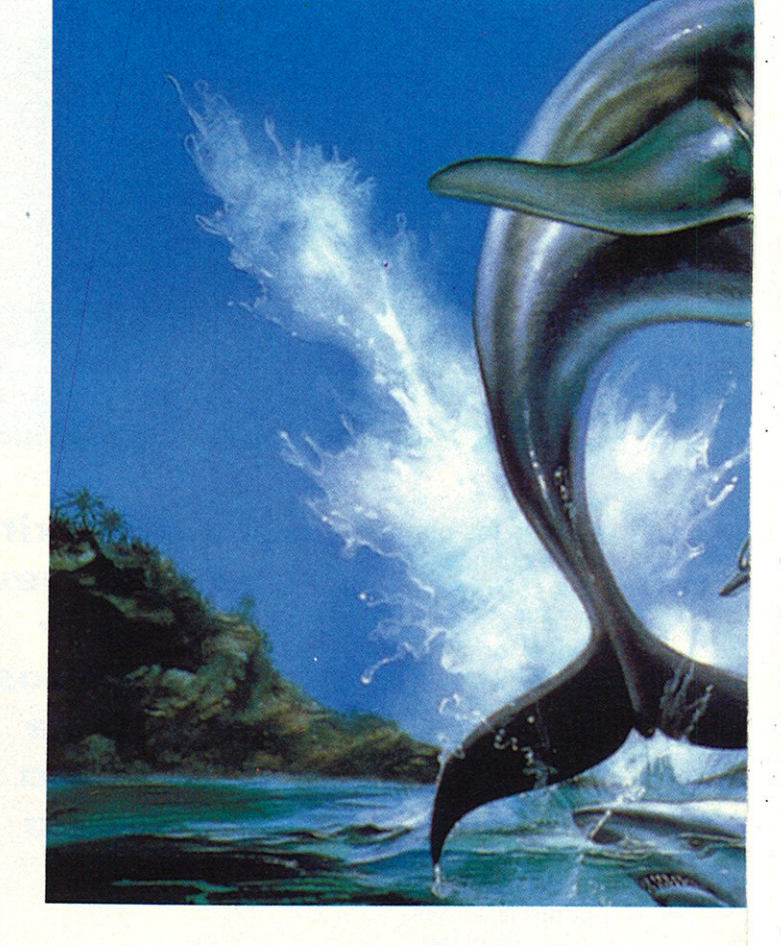
Supera con éxito la zona del Huevo de Cristal y entrarás en los dominios de Robotnik...la lucha será a muerte

A pesar de contar con un cronómetro en la parte superior de la pantalla, el tiempo no es un elemento determinante a la hora de acabar cada uno de los actos del juego. Contamos con diez minutos para ello, tiempo más que suficiente para realizar los recorridos. De todas formas, cuanto antes lleguemos al final del acto, mayor será la bonificación que recibamos.
SONIC II, en su versión para ***Game Gear***, no defraudará en absoluto a la auténtica legión de seguidores que tiene este personaje en todo el mundo. Unos brillantes gráficos, un sonido pegadizo y, sobre todo, la dificultad en la realización de cada fase, hacen que sea un cartucho imprescindible para todo consolero que se precie.

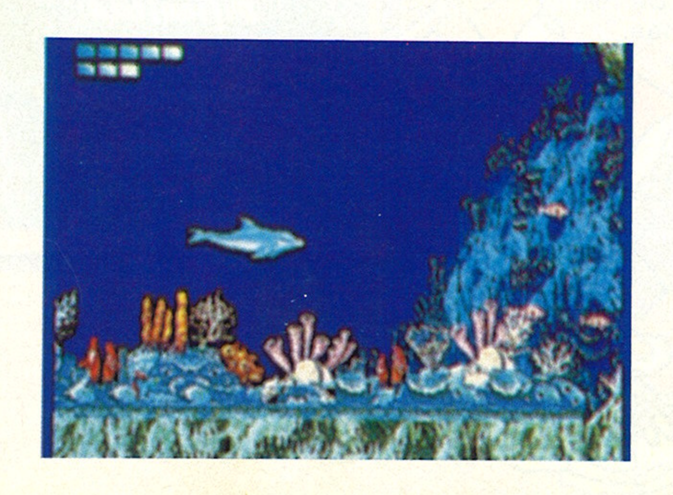
ANDRES GARCIA



DOLI



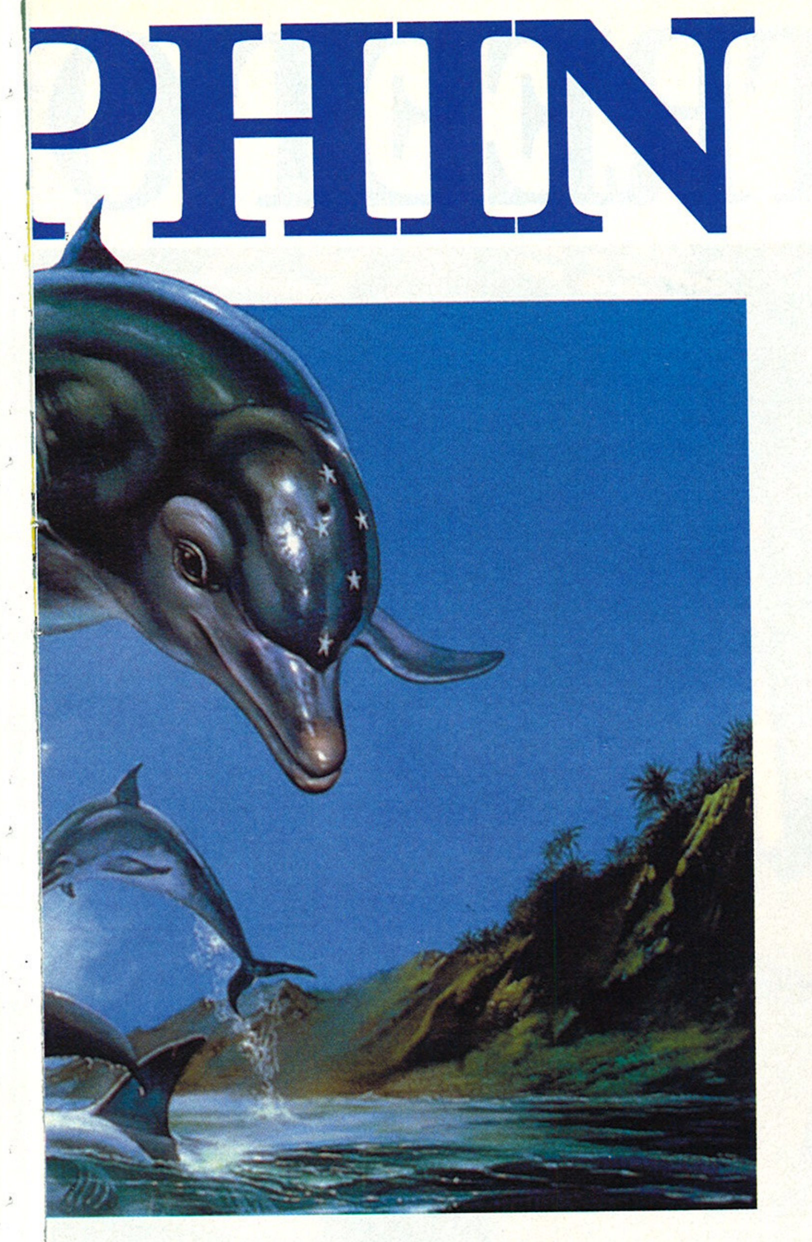
MOJ



¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapídez de movimientos, el sexto

Unitros

PHIN





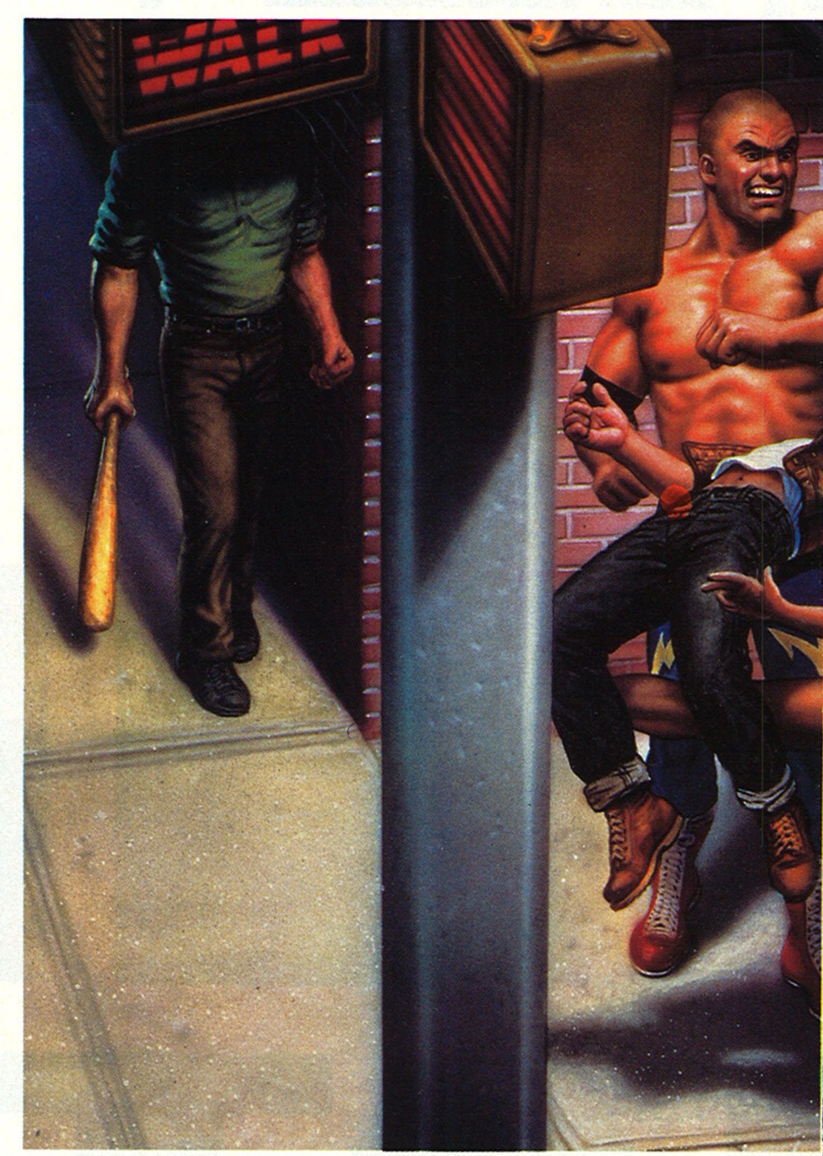
JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital. ¡Mójate!.

Vive una Aventura

SEGA

STREET O





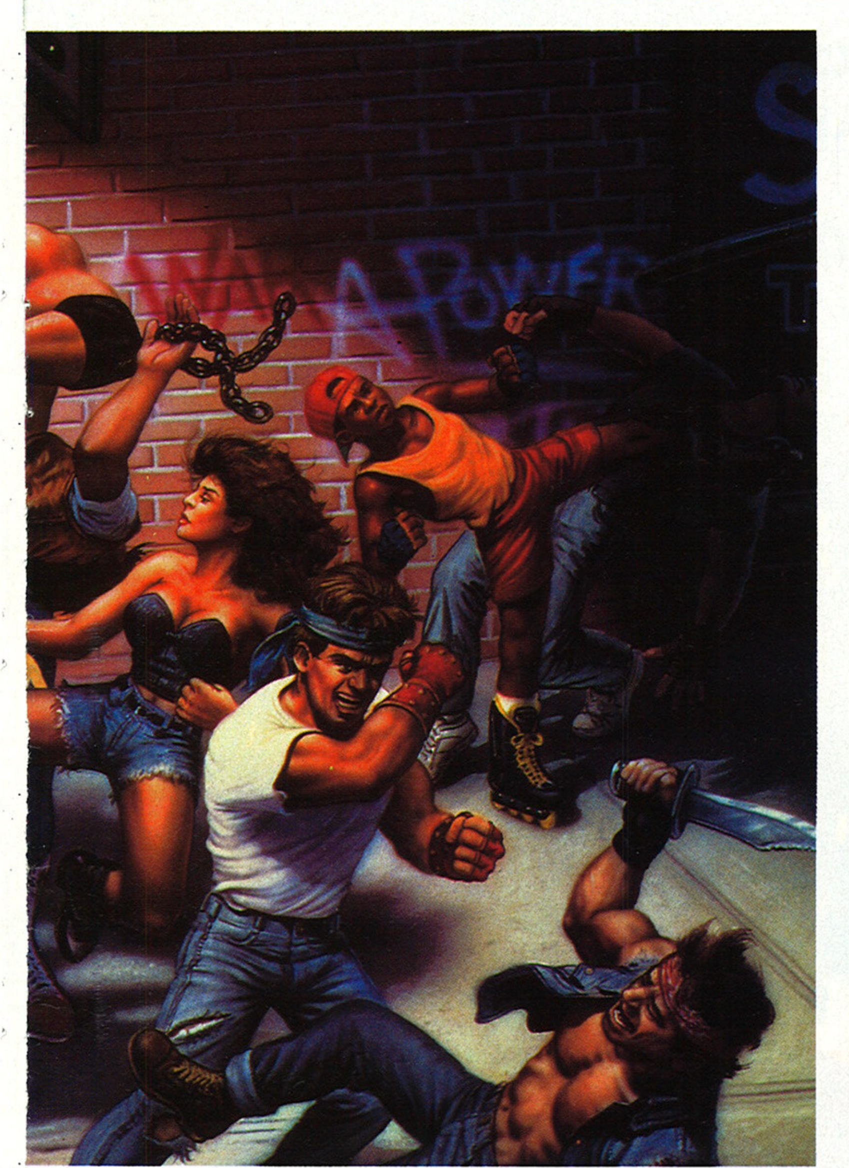
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

Unitros

F RAGE II

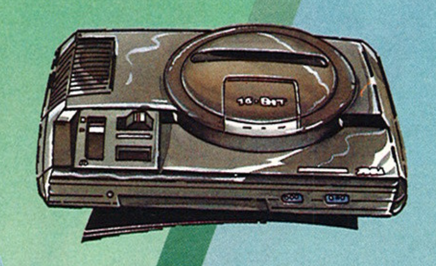




ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.

¡La calle es tuya!.



Mega Drive: deportivo

NFL SPORTS TALK FOOTBALL'93

El sabor de la Super Bowl



Una esfera amarilla identifica al jugador que tiene la posesión de la pelota. Antes de ejecutar una acción es posible escoger la formación y el tipo de jugada.

El fútbol americano es uno de los deportes más trepidantes que existen. Fuerza, rapidez e inteligencia se conjugan en un espectáculo que tardó muy poco tiempo en irrumpir en el mundo de los videojuegos. Hay algunos antecedentes brillantes en el ámbito de la Mega Drive, entre los que destaca el Joe Montana II, pero ninguno alcanza el realismo y la calidad que ha logrado imprimir Sega a Football´93.

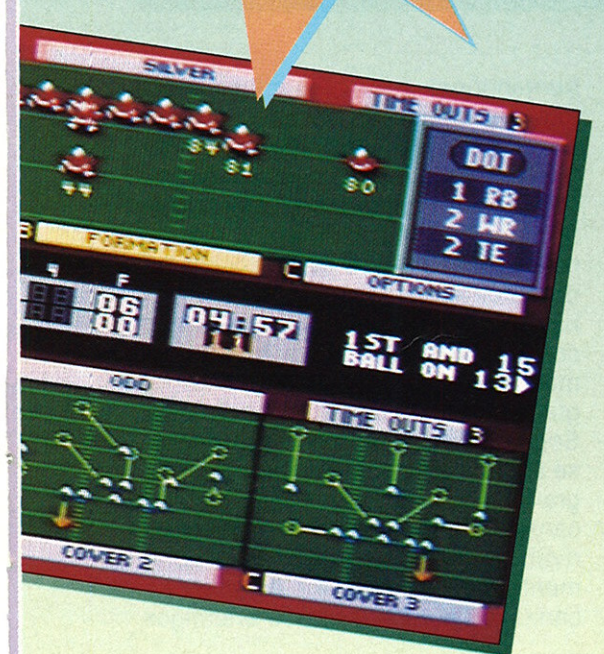
Las tácticas de defensa y ataque que presenta Football´93 le convierten en el juego que reproduce con mayor fidelidad el deporte rey norteamericano.
Un total de 28 equipos, pertenecientes a la conferencia Americana y a la Nacional, te brindan la oportunidad de disputar partidos amistosos -necesarios siempre para poner los músculos a punto-, o vivir toda la emoción de la liga profesional más importante del mundo: la Super Bowl. El calendario será duro y te verás obligado a jugar en las condiciones climatológicas más dispares, dependiendo de la época del año y la ciudad donde se celebre el encuentro.
Si bien las digitalizaciones gráficas y sonoras están realmente logradas, la mayor innovación del juego es la narración de todas las acciones por parte de un comentarista deportivo. Además, podemos observar el partido desde las diferentes cámaras que se encuentran situadas estratégicamente en el campo.
Para planear una acción, el cartucho ofrece un libro de juego en el que están incluidas jugadas reales de la prestigiosa competición americana. Se puede también modificar el tipo de formación y

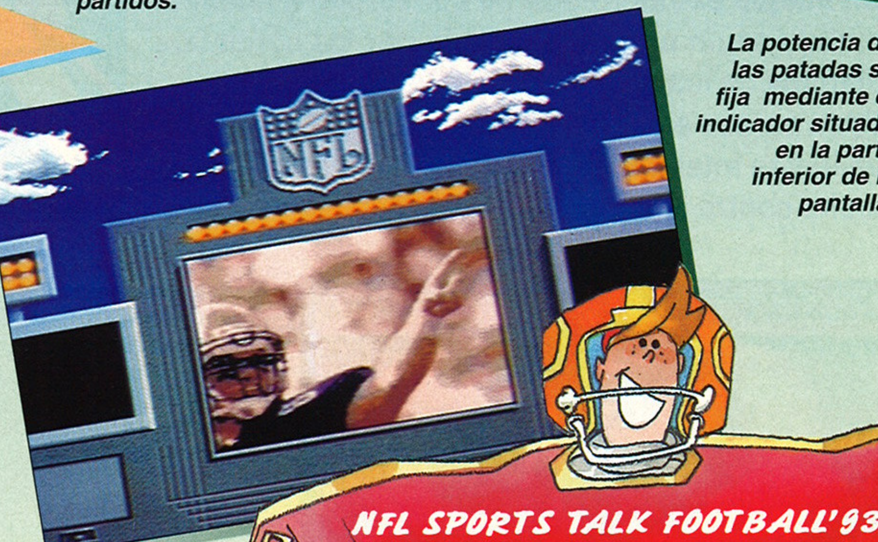


Las condiciones atmosféricas y el escenario del juego pueden hacer variar el rumbo de los partidos.

La potencia de las patadas se fija mediante el indicador situado en la parte inferior de la pantalla.

Compite contra 28 equipos diferentes por la conquista de la liga profesional más importante del mundo

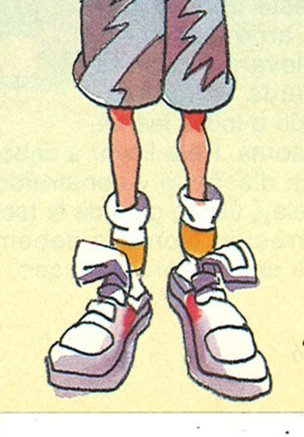




Los gráficos digitalizados proporcionan una gran vistosidad al juego.

NFL SPORTS TALK FOOTBALL'93

Interés:	78
Dificultad:	87
Gráficos:	92
Originalidad:	76
Sonido:	93



los jugadores que la componen, en función de los componentes de sus plantillas.

Existen tres jugadas básicas para avanzar en la búsqueda del deseado *touch down*: los lanzamientos, las carreras y las patadas. La especialización de este deporte hace que cada jugador esté encargado de una determinada faceta. Entre ellos, destaca el *quaterback,* o encargado de lanzar los pases hacia los veloces *runingback,* cuya misión consiste en desmarcarse para atrapar el balón y llevarlo lo más lejos posible.

Una vez finalizada una acción, el partido se interrumpe para planear la siguiente jugada e intentar sorprender así al rival.

JAVIER ITURRIOZ



Super Nintendo: arcade

AXELAY

El fin del planeta Tierra



Un ataque extraterrestre ha convertido a nuestro mundo en un planeta desolado por los continuos ataques de las gigantescas naves alienígenas. Todo parece estar perdido, pero un grupo de valientes intentará el más difícil todavía en la lucha contra el mal.



Monstruos como el gigante de fuego emplearan todos los medios para destruirte. El punto débil de este coloso,es su pecho.

Las ciudades han caído, los mares se han evaporado, y casi toda la población ha sido exterminada. Pero como siempre en este tipo de juegos, los arriesgados rebeldes llevará a cabo la tan ansiada venganza, derrotando a todas las naves invasoras. Para llevar a cabo su plan, han diseñado y construido la nave Axelay, último grito de la tecnología terrestre. Con ella debemos atravesar seis peligrosas fases, enfrentándonos a terribles adversarios, que nos conducirán hasta la nave nodriza, cuya destrucción permite recuperar el poder sobre nuestro maltrecho planeta. Estas fases transcurren horizontal o verticalmente, siendo más espectaculares gráficamente las del scroll en esta última posición

La aeronave cuenta en un principio con tres poderosas armas que podremos seleccionar en todo momento gracias a los botones L y R del pad. Según avanzan las diferentes fases, se accede a nuevos ingenios para lograr una total devastación de los atacantes. Si chocamos contra una nave rival, perderemos una vida directamente, pero no ocurre esto al ser alcanzados por los disparos enemigos

Las fases con scroll vertical son las más espectaculares gráficamente gracias al uso del modo 7 de la Super Nintendo para el fondo de pantalla.



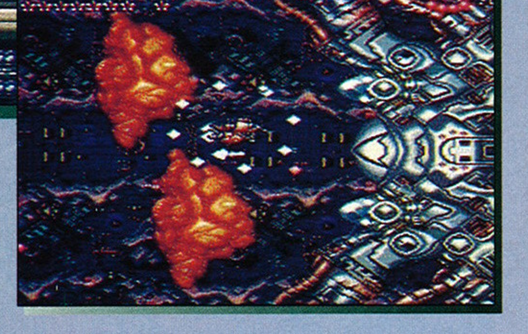


Al comienzo de cada fase, podremos seleccionar las armas a utilizar en el siguiente nivel.

Para sacar ventaja

A pesar de que es posible elegir un mayor número de armas durante el transcurso del juego, las más poderosas son las que nos concede al principio, por lo que es aconsejable no cambiarlas.

Cientos de adversarios te acosarán en el espacio. ¿Serás capaz de derrotarles a todos?



que únicamente destruyen el arma que estuviéramos utilizando en ese momento. Cuando todas la municiones se han perdido, un único disparo logrará arrebatarnos una de las escasas posibilidades de alzarnos con la victoria.

Explosión técnica

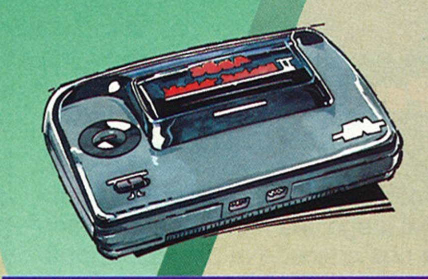
La ***Super Nintendo*** puede hacer muchas cosas respecto a gráficos, gracias a su Modo 7, que le permite una rotación y escalado de la pantalla en tres dimensiones. Esto tiene su trascendencia en las fases verticales, en las que el fondo de pantalla avanza hacia nosotros como si nos dirigiéramos hacia el horizonte.

Este gran efecto, junto a unos estupendos gráficos -tanto en la presentación, como en los espectaculares enemigos de final de fase- dotan a este cartucho de una gran originalidad. Una grandiosa banda sonora, y unos perfectos sonidos digitalizados elevan la valoración del elemento auditivo del programa a la categoría de excelente.

ANTONIO GREPPI







Master System: estrategia

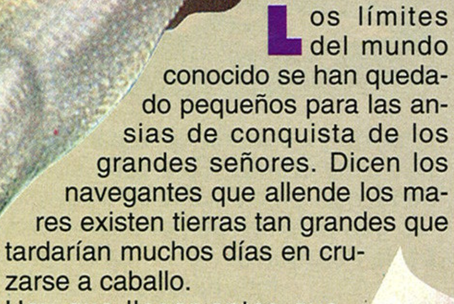
RAMPART

La conquista de la tierra sin nombre

El medioevo fue una época misteriosa en la que se dieron cita luchas intestinas por la conquista de tierras. Señores de todos los confines compitieron por una grandeza que estaba unida al poder de las armas. Sólo aquellos que lograron guiar a sus fuerzas con sabiduría sobrevivieron.

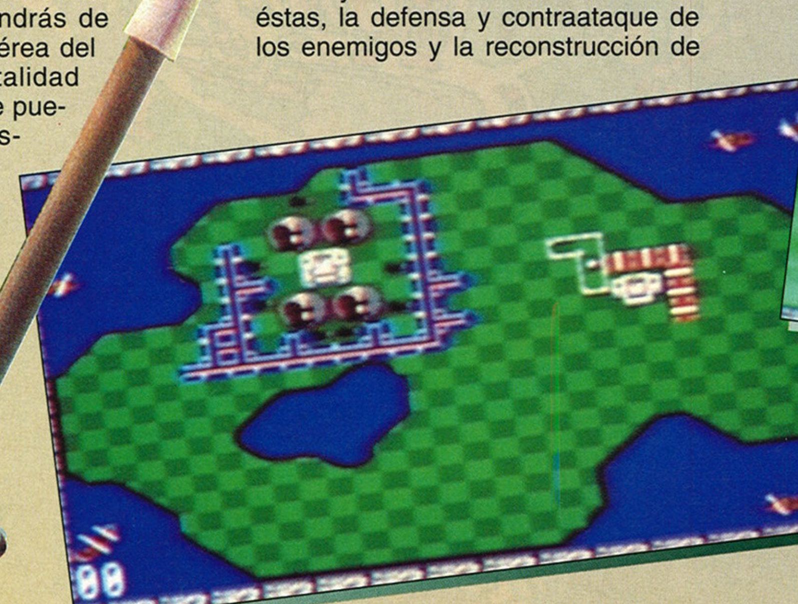
Los límites del mundo conocido se han quedado pequeños para las ansias de conquista de los grandes señores. Dicen los navegantes que allende los mares existen tierras tan grandes que tardarían muchos días en cruzarse a caballo.

Hay que llegar antes que nadie y luchar. No puedes eludir el enfrentamiento, si no conquistas tú, serás conquistado. Debes ser juicioso y aplacar tus ansias de posesión. Para ello, antes de comenzar una batalla dispondrás de una perspectiva aérea del Continente, la totalidad del territorio donde puedes asentarte. Escoge con cautela el lugar donde situar tu fortaleza. Puedes acceder libremente a la zona que desees; la experiencia te enseñará



que los territorios interiores son bastante más propicios para colocar muros de fortificaciones que los costeros, debido a que los enemigos llegarán por vía marítima y, por lógica, tardarán más tiempo en alcanzar tu fortaleza.

Después de habernos familiarizado con el nuevo territorio y estudiado nuestros planes, debemos pasar ineludiblemente por tres etapas para hacernos con tierras y fortalezas: el armamento de éstas, la defensa y contraataque de los enemigos y la reconstrucción de





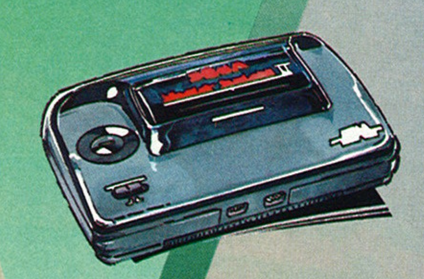
En la modalidad de dos jugadores el derrotado lleva la peor parte: puede "perder la cabeza".

Durante la batalla, debemos destruir los muros del enemigo para derrotarle. Podemos también inutilizar sus cañones.

los muros que delimitan nuestras posesiones.
De la destreza en el combate no sólo dependerá el que finalicemos triunfantes nuestra primera conquista, sino el éxito de futuras empresas. Una vez que hayas derrotado a la flota enemiga, tus horizontes se abren: podrás abandonar posesiones ya consolidadas y acceder a nuevas tierras vírgenes, en las que el nivel de dificultad aumenta.

En la primera etapa tendremos que ubicar los cañones dentro de la fortaleza. No debemos dejar nada a la siempre traicionera improvisación. Nuestros cañones han de estar estratégicamente situados para garantizar la seguridad de los muros del castillo. Las ordas invasoras arribarán a las costas con grandes naves que transportan a numerosas tropas y están provistas de potentes cañones. Su capacidad de disparo acabará con los muros más sólidos. En el peor de los casos, nos veremos asediados por uno de sus buques insignia, mortíferas máquinas de guerra cuyas balas de fuego dejarán devastadoras huellas en nues-

No es conveniente construir cerca de la costa, ya que es la zona más accesible a los barcos enemigos y es mucho más difícil reparar los daños sufridos.



Master System: estrategia

Los cañones sólo pueden colocarse dentro de los muros.

RAMPART

Interés:	78
Dificultad:	79
Gráficos:	73
Originalidad:	80
Sonido:	68

tros castillos, que ya no podrán ser reconstruidas.

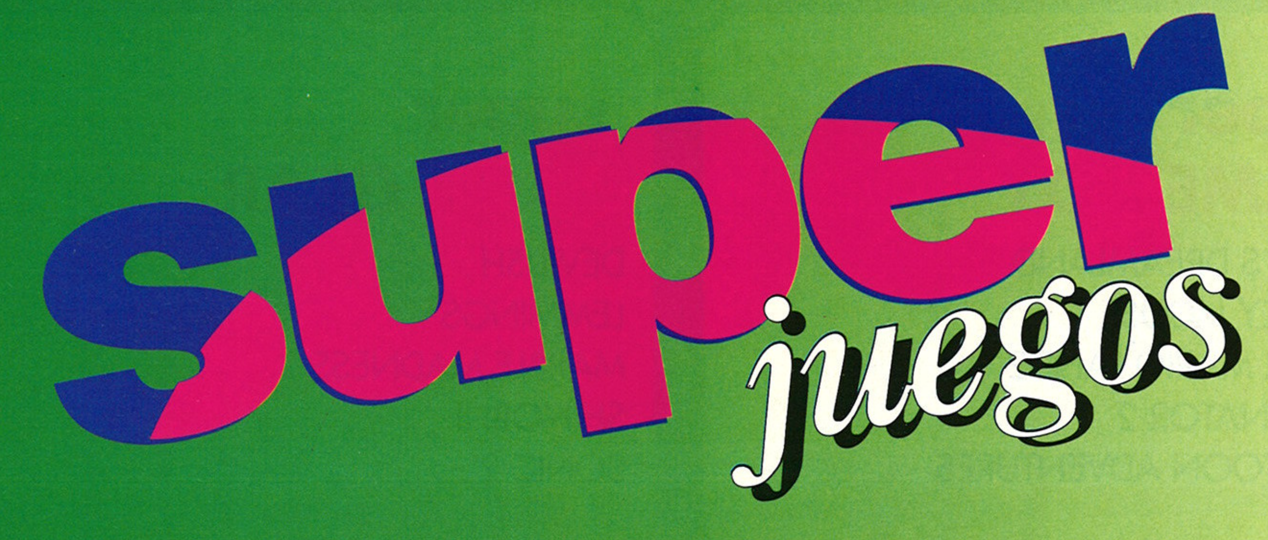
La hora de la verdad

Una vez que hayas provisto a tu fortaleza de las armas necesarias para repeler el ataque enemigo –el arsenal está limitado–, comenzará la batalla propiamente dicha. Las naves enemigas se aproximarán amenazantes por mar, e intentarán desembarcar sus tropas en nuestras desprotegidas costas.
No debes dejarte intimidar por la fiereza de su ataque. Se diestro en el manejo de los cañones del castillo –o la posición del *punto de mira* que se desplaza por la pantalla– e intenta anular total o parcialmente la capacidad destructora de sus barcos.
En el fragor de la batalla, muchos serán los daños que sufra tu castillo. La siguiente misión es reconstruirlos para guarecerte de futuros ataques.
El proceso de reconstrucción se

Para sacar ventaja

Si quieres reconstruir con garantías los muros de la fortificación, elige los territorios interiores, en los que es más fácil reparar los desperfectos.
Si te sobra tiempo cuando hayas terminado de cercar un fuerte, empieza a rodear otro y habrás adelantado trabajo para la siguiente fase.





ESTAMOS PREPARANDO UNA GRAN FIESTA CON MOGOLLON DE SORPRESAS EN LA QUE TU PUEDES SER NUESTRO INVITADO DE HONOR Y CON TU VOTO ELEGIR LOS 10 super JUEGOS DE 1992

Entre todas las cartas recibidas, realizaremos un sorteo del que saldrá seleccionado el Invitado de Honor de Super Juegos. Podrá vvir un fin de semana super acompañado por sus padres y hermanos con todos los gastos pagados. Visitará la revista, le enseñaremos cómo es todo el proceso, desde que se produce la noticia de un videojuego hasta que publicamos el comentario, su mapa, los trucos, etc. Conocerá atodos los redactores y podrá jugar con todas las consolas y juegos. Asistirá a la gran fiesta Aniversario, donde será el invitado de excepción y estará con los programadores y los distribuidores más importantes.del sector.
Por supuesto habrá un gran regalo sorpresa para él.

SERA UN FIN DE SEMANA INOLVIDABLE

CONSOLAS

super GAME BOY

KIRBY´S DREAMLAND
MICKEY MOUSE
SUPER MARIO LAND2
TERMINATOR 2
TINY TOON ADVENTURES

super GAME GEAR

DEVILISH
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
SHINOBI II
SONIC 2

super NES (NINTENDO)

BATTLETOADS
EMPIRE STRIKES BACK, THE
FLINSTONES, THE
MANIAC MANSION
SUPER MARIOS BROS 3

super MASTER SYSTEM

LEMMINGS
OLIMPIC GOLD
SONIC 2
TAZMANIA

super SUPER NINTENDO

STREET FIGTHER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD

super MEGA DRIVE

CHUCK ROCK
LEMMINGS
MICKEY AND DONALD
SONIC 2

ORDENADORES

super ARCADE

HUMANS, THE
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
LEMMINGS ¡OH NO ! MORE LEMMINGS
RISKY WOODS
TITUS THE FOX

super AVENTURA

ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES, LOS
DARK SEED
INCA
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SECRET OF MONKEY ISLAND II,THE

super DEPORTIVO

ESPAÑA, THE GAMES 92
LINKS 386 PRO
SUMMER CHALLENGE
TIP OFF
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP

super SIMULADOR

AW 8B HARRIER ASSALT
HEROES OF THE 357 TH
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE, THE
SIM EARTH
WING COMMANDER II

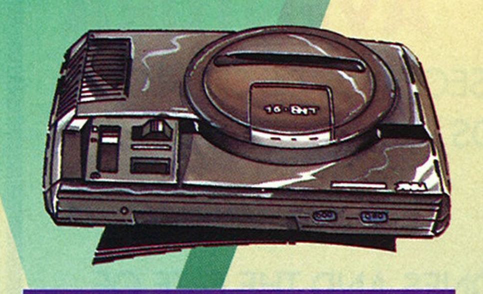
Rellena este cupón con tus datos, elige para cada categoría el videojuego que considerasl mejor de los cinco nominados y envialo a: Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos, C/ O'Donnell 13, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "VOTACIONES 92".

MEGA DRIVE.............................	☐	GAM BOY................................	☐
MASTER SYSTEM.....................	☐	ARCADE.................................	☐
GAME GEAR............................	☐	DEPORTIVO...........................	☐
SUPER NINTENDO..................	☐	AVENTURA............................	☐
NES (NINTENDO).....................	☐	SIMULACION..........................	☐

Nombre...................................Apellidos...
Domicilio...Población...
Provincia.....................................C.Postal..................Teléfono.........................Edad.............
Modelo de consola-ordenador que posees..

CONSOLAS

En pantalla



Mega Drive: arcade

RISKY WOODS

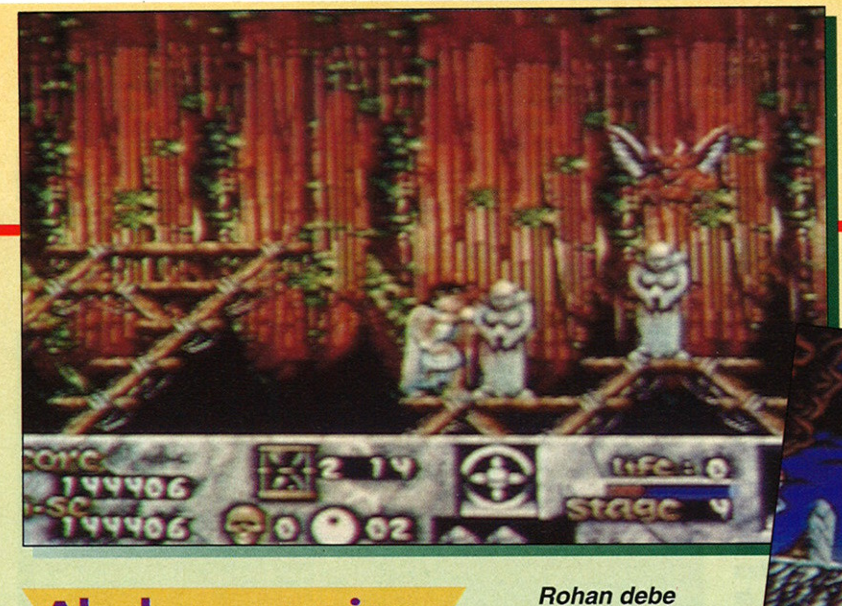
Los secretos del bosque maldito

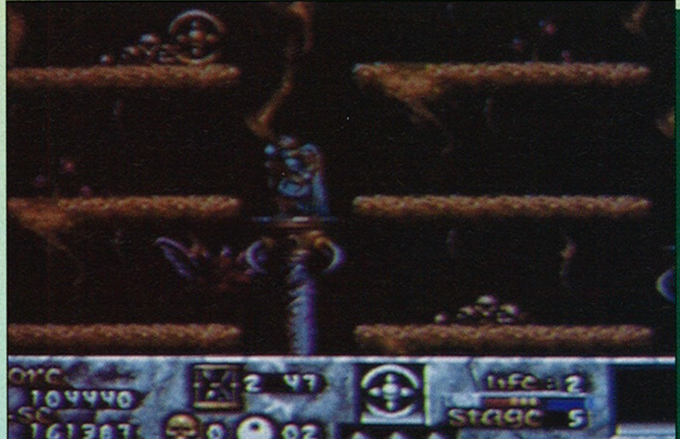
Gráficos escrupulosamente cuidados y un buen scroll, son las primeras virtudes que se pueden apreciar a simple vista en este arcade.

Los bosques se han convertido en refugio de toda clase de monstruos. Draxos, un demonio sin piedad, ha secuestrado a los ancianos sacerdotes, transformándolos en estatuas de piedra. Rohan, aclamado en la comarca como el caballero más valeroso del reino, tiene la difícil misión de liberarlos.

Después de deleitarnos durante años con espléndidos títulos para ordenador, **Dinamic** se ha convertido en la primera empresa española capaz de infiltrarse en el mercado internacional de Sega, gracias a **RYSKY WOODS.**

A través de los bosques, Rohan, intrépido héroe, emprenderá una larga búsqueda para rescatar a los sabios ancianos de su pueblo. Su camino está lleno de desagradables sorpresas. A cada paso que da, monstruos infernales irrumpen con la intención de destruirle y salvaguardar a su señor, Draxos. Alados enemigos y bestias terrestres serán los primeros escollos que deberá salvar para rescatar a sus mayores de las entrañas del bosque. En la parte inferior de la pantalla aparecerá el número de monjes que debe liberar de sus celdas de piedra. No será fácil, ya que se encuentran fuértemente custodiados por guardianes a los que sólo podremos superar con una preciada llave, compuesta por dos partes que deberemos reunir a lo largo de nuestro peligroso caminar. Una vez obtenida, tendremos que introducirla





Alados enemigos y bestias terrestres harán que Rohan viva pesadillas entre árboles siniestros

Rohan debe liberar a los monjes de sus celdas de piedra, pero corre el riesgo de tropezar con estatuas falsas que ocultan graves peligros.

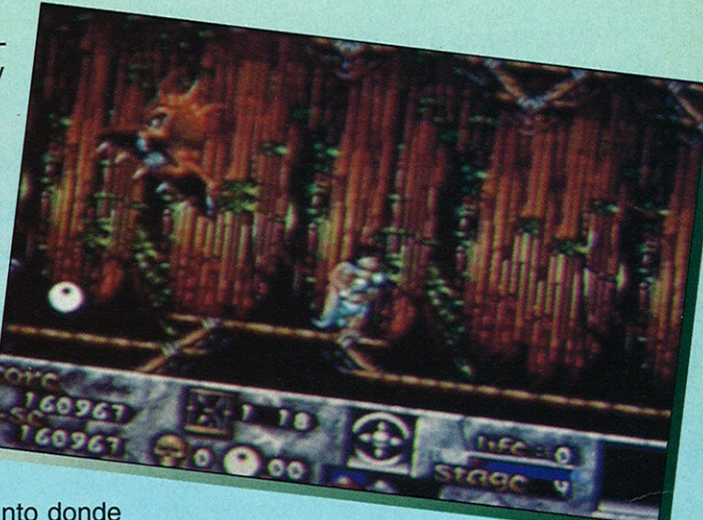
en la puerta y hallar el código musical que la abre.
Durante nuestro trayecto, aparecerán cofres que se abren a ritmo de disparos. En ellos se encuentran ayudas en forma de manzanas, que pueden reponer la energía perdida a la vez que recortan el tiempo disponible para la misión. Podemos obtener también una coraza protectora, por

El héroe tiene que atravesar inhóspitos bosques y luchar contra sus monstruosos habitantes.



Mientras que la armadura de plata sólo hace más resistente al guerrero, la armadura de oro le convierte en un ser invulnerable.

tiempo limitado.
Cuando creas haber perdido toda opción de victoria y tus vidas se hayan agotado, tienes la opción de continuar el juego. Para ello deberás atrapar a un Rohan diminuto que intentará escapar; si lo logras, tendrás tres vidas extra.
Pero no todas las sorpresas guardadas en los cofres son agradables. Muchos de ellos esconden inesperadas flechas que hacen retroceder al guerrero a otro punto donde ya había estado, con la consiguiente pérdida de tiempo, que, al estar limitado, juega un importante papel en esta aventura.



Al inicio del juego, tu fuerza de ataque es limitada. No te preocupes: conforme avances por la aventura dispondrás de armas más potentes.



Mega Drive: arcade

Por desgracia para Rohan, no hay forma humana de distinguir las estatuas verdaderas de las falsas. La intuición deja demasiadas posibilidades a la equivocación.





Los monstruos servidores de Draxos sólo son viulnerables en la cabeza. El fuego que arrojan resta numerosos puntos a nuestra energía.



Los monstruos servidores de Draxos sólo son vulnerables en la cabeza. El fuego que arrojan restan numerosos puntos de nuestra energía.

Para liberar a un monje de su cautiverio, tendrás que eliminar primero al guardian que le custodia y luego, disparar varias veces sobre la estatua en la que está envuelto.
En cada fase se indica, debajo de la pantalla, el número de monjes que debemos liberar y los que ya hemos librado de su cautiverio. De esta forma es más fácil evitar las estatuas falsas. Estas tienen la misma forma que las que ocultan a los monjes, pero cuando son destruídas restan numerosos puntos de energía al guerrero Rohan.
No hay forma de distinguir la estatua buena de la falsa, el único método posible es disparar sobre todas para recordar su emplazamiento en posteriores ocasiones, o bien fiarse de la intuición. En este último caso, se corre el riesgo de abandonar a un monje y no pasar de fase.
Cuando se elimina a cualquier adversario, éste suele arrojar un pequeño escudo, que deberás guardar como oro en paño. Es importante recoger el mayor número posible de ellos, porque proporcionan inmunidad. Si se consiguen más de 33 escudos, Rohan obtendrá una armadura de plata en la que los ataques de los enemigos causan

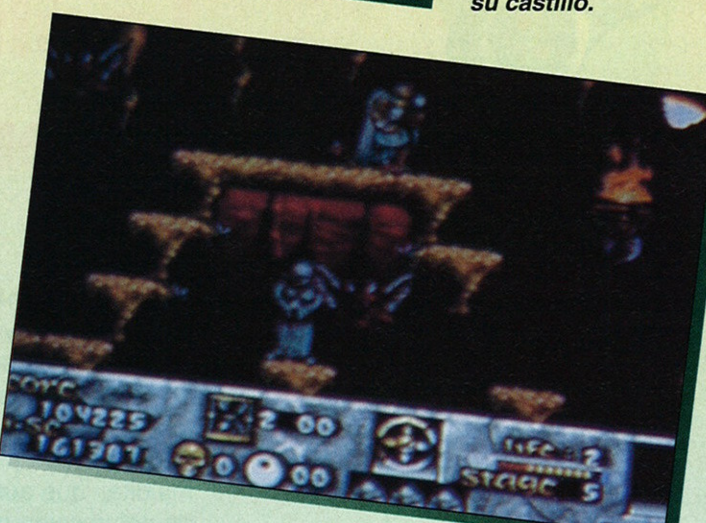
Reúne todos los escudos que encuentres y obtén la armadura de oro. Ningún enemigo podrá impedir que liberes a los monjes



Si has logrado sobrevivir a los habitantes de los bosques, no te relajes. Draxos te espera en las entrañas de su castillo.

Para sacar ventaja

Las llaves que abren las puertas custodiadas por guardianes pueden estar a veces en lugares casi inaccesibles para Rohan. Por esta razón, no conviene perder tiempo intentando inútilmente conseguirla, simplemente pasa de largo y acércate al guardián. Si no llevas la llave, éste te transportará directamente al lugar donde se encuentre y la pérdida de tiempo será menor.



Algunos monjes pueden estar situados en lugares inaccesibles para Rohan. Sin embargo, si éste lleva el arma adecuada no supondrán ningún problema.

un daño mucho menor en nuestro contador de energía.
Si el guerrero reúne más de 64 escudos, la armadura será de oro, máxima protección que se puede obtener. Con la dorada protección serás invulnerable a los ataques de cualquier rival, por muy poderoso que sea.
El defecto de la armadura de oro radica en que cada vez que Rohan es alcanzado pierde escudos –su energía no disminuye–. Cuando el número de estos desciende más allá del imprescindible para poseerla, ésta desaparecerá y Rohan volverá a ser vulnerable.
Con la armadura, además, es posible recoger las calaveras que aparecen en algunos cofres, que convierte el bastón de Rohan en un arma terrible para sus rivales. Si no dispones de la coraza de oro, su obtención restará energía.
Al final de cada fase, nos enfrentaremos con uno de los despiadadados monstruos de Draxos, fieros luchadores cuyo único punto vulnerable es la cabeza. Si nos deshacemos de ellos, accederemos a la última fase, en la cual encontraremos al más fiero enemigo de todos: el propio Draxos. Vencerle sólo está al alcance de grandes luchadores.



Es importante abrir todos los cofres que aparezcan en el camino: contienen importantes ayudas.

RISKY WOODS

Interés:	89
Dificultad:	93
Gráficos:	86
Originalidad:	86
Sonido:	85

ALBERTO PASCUAL



Super Nintendo: arcade



MAGIC SWORD

La última esperanza



El caos reina en el mundo entero. Las hordas de Drokmar han arrasado los poblados adyacentes a su maldita torre y amenazan con devastar todas las tierras que se abren a su paso. Parece que nadie puede hacer nada por evitar la catástrofe que se avecina.

Los más ancianos del lugar dicen que Drokmar es ahora tan poderoso que puede sumir al mundo, gracias a un cristal maldito, en la oscuridad, el escenario perfecto para las fechorias del mago.

Pero cuentan las más antiguas leyendas, escritas con sangre en pergaminos carcomidos por el tiempo, que un hombre llegará. Un hombre con una destreza sobrehumana en el manejo de la espada. Un guerrero cuyas espaldas soportan incontables victorias y están llamadas a poner fin a la vida de Drokmar y destruir el cristal para que la luz reine de nuevo, y con ella la paz y el bien.

Una chispa de esperanza brilla en los corazones de los habitantes de una pequeña aldea, situada a los pies de la torre maldita, que aún llora el rastro de destrucción que dejaron los monstruos de Drokmar.

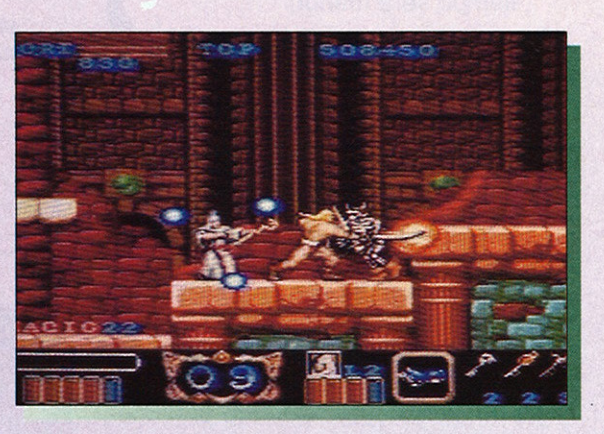
Un hombre de planta imponente, con una constitución atlética y la fuerza de un caballo, se aproxima por el Este, espada en mano, con el sol del amanecer alargando su sombra.

- ¡No imagina lo que le espera! -gruñe para sus adentros Drokmar, mientras mira su bola de cristal-. Con unos cuantos fantasmas armados acabaré con él.

Un simple gesto del mago hace que unas figuras tétricas, armadas con espadas cortas, comiencen a surgir del suelo de la aldea. El desconocido bárbaro sonríe y, agarrando su arma con fuerza, se lanza al ataque. Los sorprendidos fantasmas, ante la brutal reacción del guerrero, no pueden más que abrir sus ojos rojos y comenzar a murmurar palabras en una extraña lengua vernácula.

La espada de nuestro amigo parece guiada por una poderosa magia. Estocada tras estocada, los monstruos caen sin apenas saber de quién es el puño que les derriba.





El ninja es rápido y ágil. Será uno de los personajes que más te ayude en tu aventura.

Un pequeño gruñido de asombro sale de la boca de Drokmar. No puede creer lo que está viendo. Sin embargo, en esa cara de incredulidad se dibuja una sonrisa sádica que cambia su rostro.

-¡Nunca conseguirá vencer él solo al monstruo que protege la entrada de mi torre!.

El mago subestima el potencial de su nuevo enemigo. Los ojos de Drokmar están a punto de salirse de sus órbitas.

-¡Cómo es posible. Ese loco ha liberado a uno de los guerreros. Yo mismo escondí la llave que ha utilizado! ¿Qué extraña magia le guía?

En ese mismo instante, en la aldea, nuestro bravo guerrero ha hecho un nuevo compañero que está dispuesto a unirse a su aventura. Se trata de un gigante armado con un hacha,

LOS HEROES RESPONSABLES



EL GIGANTE DE LAS CAVERNAS: destaca por su fuerza y su resistencia sobrehumanas. Ataca con un hacha boomerang. Su tremenda fuerza está acompañada por una ostensible torpeza.



LA AMAZONA: es muy rápida disparando, pero sus frágiles flechas no causan casi daño en los monstruos.

EL NINJA: gracias a su entrenamiento, es el personaje más veloz y ágil del juego. Su poder de disparo es el más bajo, pero tiene un gran campo de acción. Puede disparar de 2 a 5 shuriken. En los niveles más altos, sus proyectiles rebotan en las paredes.



EL CLERIGO: es un erudito de la magia blanca. Crea esferas verdes para lanzarlas contra sus enemigos. En niveles altos se podrá rodear de un escudo protector alrededor de su cuerpo.

EL CABALLERO: su destreza con la lanza es increíble. Es tu aliado más resistente. Una gruesa armadura y un enorme escudon le hacen casi invulnerable. Está atrapado en los niveles más altos de la torre. No dudes de él, es recomendable en todos los sentidos.

EL LADRON: tiene la capacidad de descubrir tesoros ocultos y te avisa si un cofre contiene alguna trampa. Sus bombas son poderosas pero pecan de alcanzar poca distancia.

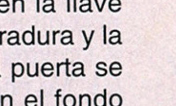


EL MAGO: dispara misiles mágicos. Es el más poderoso de todos y, paradoja, el más débil a la vez. Sus artes son poderosas pero son necesarios muy pocos golpes para matarle.

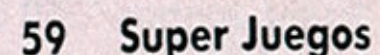


EL HOMBRE LAGARTO: fuerte, rápido, ágil. Cualquier alabanza que se te pueda ocurrir definiría a este luchador. A diferencia de los demás, no lo encontrarás en las celdas, sino que necesitarás el anillo para poder aliarte con él.

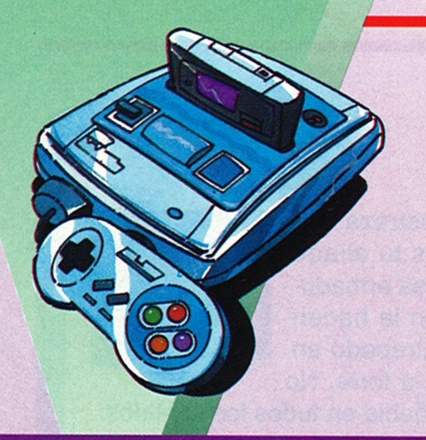
que, sorprendentemente, vuelve a su mano cada vez que es lanzada.
Sumando sus fuerzas, los dos han llegado a las puertas de la torre del malvado mago. Un terrorífico monstruo con cuerpo de león y cabeza de dragón se interpone en su camino. A Drokmar casi se le cae el ojo de cristal a causa del ataque de risa que le produjo el contemplar la cara de los osados héroes. Pero, una vez más, la risa del mago se torna llanto: su querida mascota cae fulminada al suelo entre espasmos y charcos de sangre.
La ira comienza a inundar el cuerpo de Drokmar, y chasqueando los dedos, las puertas de la torre se abren con un estruendoso chirriar.
Los dos guerreros entran con paso decidido a la torre dispuestos a todo. Un nuevo y fantástico mundo de terror se abre ante los ojos de nuestros intrépidos amigos. Criaturas y monstruos que nunca antes habían imaginado aparecen ante ellos.
La pesadilla comienza. Nuestro bárbaro amigo y su increíble compañero, se aferran a sus armas, incan los pies en el suelo adoquinado y se preparan para el ataque. Uno a uno, los putrefactos guerreros caen a sus pies, dejando un camino asfaltado de huesos y armaduras oxidadas.
-¡ Mira, un cofre! - advierte el gigantón a su amigo mientras limpian sus armas-. Voy a abrirlo.
Dicho esto, agarra su hacha con las dos manos y golpea la cerradura para hacerla saltar en mil pedazos. Alarga sus fuertes y torpes manos y coge una llave adornada con una cabeza de águila.
Sin dar lugar al descanso, ambos avanzan por un piso en el que no encuentran ningún obstáculo aparente, hasta llegar a la entrada de una siniestra celda, de la que surgen gritos de ayuda.
Introducen la llave en la cerradura y la giran. La puerta se abre y en el fondo de la celda en penumbra, logran



Blande tu espada con fuerza y destruye el cristal maldito. La luz iluminará un reino que hoy está sumido en sombras

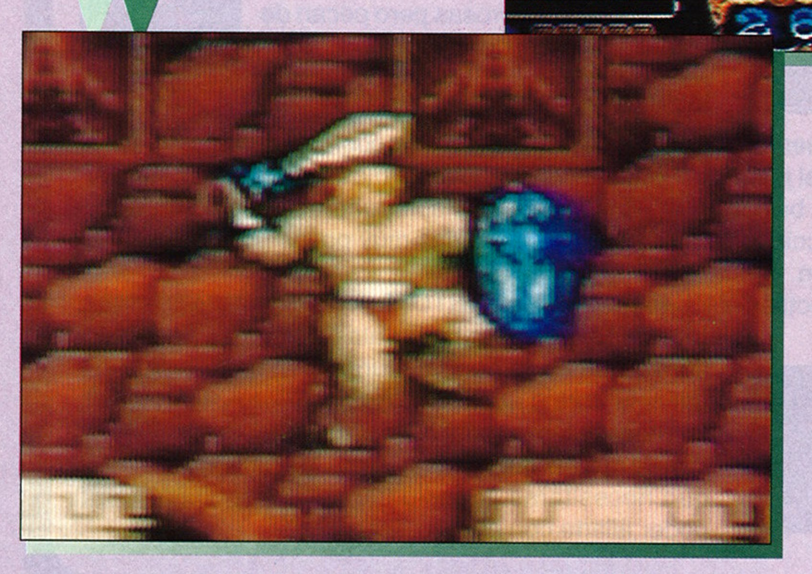


En pantalla



Super Nintendo: arcade

El poder mágico de esta espada es totalmente devastador. Sólo su presencia hará temblar las piernas de tus enemigos.





El mago es el héroe que más temen las fuerzas del mal.

distinguir dos figuras. Una con forma femenina y otra con un cetro en las manos y vestiduras de monje. Al salir a la luz, una amazona armada con una ballesta y un clérigo con cara amigable se lanzan a los brazos de nuestros protagonistas.

-Gracias por habernos salvado de las garras del malvado Drokmar. Si lo deseais, podemos unirnos a vuestra causa. Yo soy bueno con la magia blanca, y mi compañera es única lanzando flechas. Creo que os podremos ser muy útiles.

El rubio bárbaro, sin pensarlo dos veces, les invitó a seguirles, advirtiéndoles de los peligros que se podrían encontrar.

A Drokmar le salía humo de las orejas. No podía consentir que un grupo de insignificantes cucarachas humanas le estuviesen creando tantos problemas. Alzando una de sus manos y formando un extraño signo arcano con los dedos, desapareció de sus aposentos, para dar inicio a la batalla final.

-¡Retroceded o morid!

Ninguno de los astutos personajes sabía de donde venía esa voz gutural. El clérigo realizó un extraño movimiento con su cetro. Se sumió en un profundo trance y, con una voz totalmente diferente a la suya, realizó un conjuro detector de magia negra. Un increíble hombre, vestido con ropas lujosas apareció rodeado de llamas.

-¡Vais a morir, insectos mortales!. -Gritó Drokmar- .Y diciendo esto, se lanzó al ataque dispuesto a triturarlos sin ninguna piedad.

-¡No os dejéis intimidar -animó el héroe a sus compañeros-, atacad duro.

La batalla se desató. Drokmar utilizó

OBJETOS MAGICOS

LA CORONA DEL REY: te protege de la magia.

EL GUANTE DE HIERRO: incrementa tu poder de ataque.

EL FRASCO DE ORO: aumenta la energia de tu compañero.

LA BOLA DE CRISTAL: detecta tesoros ocultos.

EL PENDIENTE: dobla la puntuación.

LA POCION MAGICA: aumenta tu poder mágico.

EL ANILLO: si está en tu poder, el hombre lagarto se unirá a ti.

EL PAPIRO: disminuye la dificultad del juego.

Para sacar ventaja

En el transcurso de la aventura, el guerrero tendrá espadas más poderosas conforme vaya destruyendo a los dragones. Estas son algunas de ellas:

Espada de acero: es el arma de comienzo. No posee ninguna magia, salvo el poder del puño y el acero.

Espada del sol: todo potencia, su magia puede acabar con varios enemigos de una sola vez.

Espada del trueno: la más poderosa. Es tremendamente mortal. Su magia puede acabar con todos los monstruos de la pantalla con un solo mandoble.



Al liberar cualquier personaje obtendremos un obsequio: comida para recuperar nuestra energía o un objeto mágico que nos ayudará en la aventura.



todo tipo de artes arcanas y conjuros, que lanzaba sobre los intrusos. Estaba totalmente seguro de su victoria, pero el pequeño grupo le estaba haciendo retroceder cada vez más. Los cuatro aventureros habían derrotado a un derrotado Drokmar, que yacía en el suelo. Un cofre apareció de la nada, en medio de chispas y aureolas de colores, y de él una fantástica espada, dorada como el sol, y afilada como una cuchilla, que se posó, suavemente, en la mano del bárbaro. Podía sentir como la magia de la increíble arma recorría cada centímetro de su cuerpo. Los compañeros de batalla también sentían como su fuerza interior aumentaba, a la vez que sus místicas armas crecían en poder.

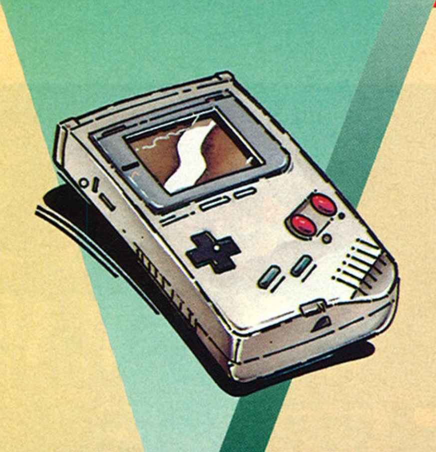
La vida de Drokmar se apagó, y la torre comenzó a derrumbarse sobre sus cabezas.

El mal abandonó la Tierra, y la paz volvió a reinar. Y aquellos aguerridos aventureros fueron recordados por siempre como los "Héroes de la Espada Mágica".

CARLOS F. MATEOS

MAGIC SWORD

Interés:	88
Dificultad:	80
Gráficos:	92
Originalidad:	85
Sonido:	90



Game Boy: arcade

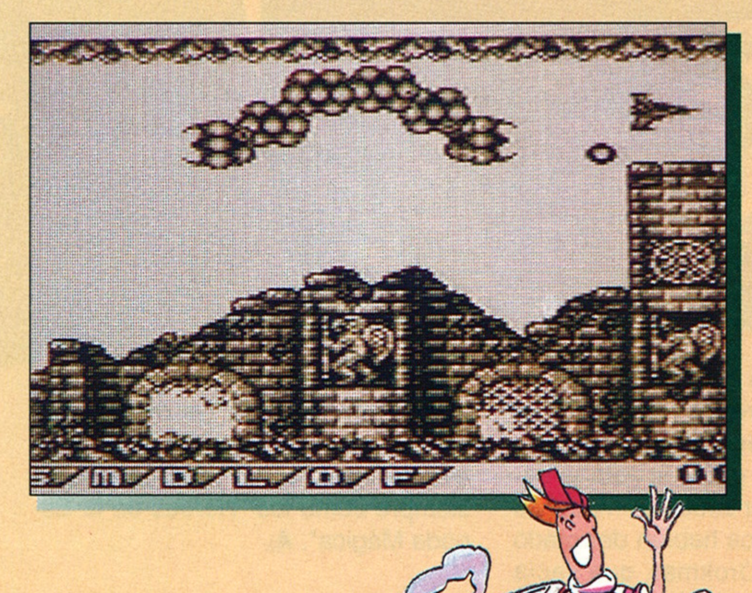
NEMESIS II

Desafío espacial

Una sola nave aprovecha su maniobrabilidad para internarse en los más remotos confines de la galaxia y allí enfrentarse a los ejércitos y fortalezas que defienden sus planetas del ataque invasor.

Todo comienza cuando una unidad enemiga se aproxima peligrosamente a la aeronave protagonista, obligándola a atravesar un mar de meteoritos con la intención de despistarla. Si se consigue superarlo, se abre ante sus mandos todo un universo de posibilidades dividido en cuatro peligrosas aventuras. Cada una de ellas está presidida por un enemigo de final de fase, al que se accede tras enfrentarse a extraños seres y artefactos voladores, así como todo tipo de dispositivos defensivos colocados estratégicamente.

La opción batalla permite acceder, desde el inicio, a los cuatro niveles consecutivamente, para lo que se cuenta con tres vidas y posibilidades indefinidas para continuar la partida desde la última subfase superada. También se puede practicar en el nivel deseado, pero en este caso se elimina la capacidad para continuar una partida finalizada.

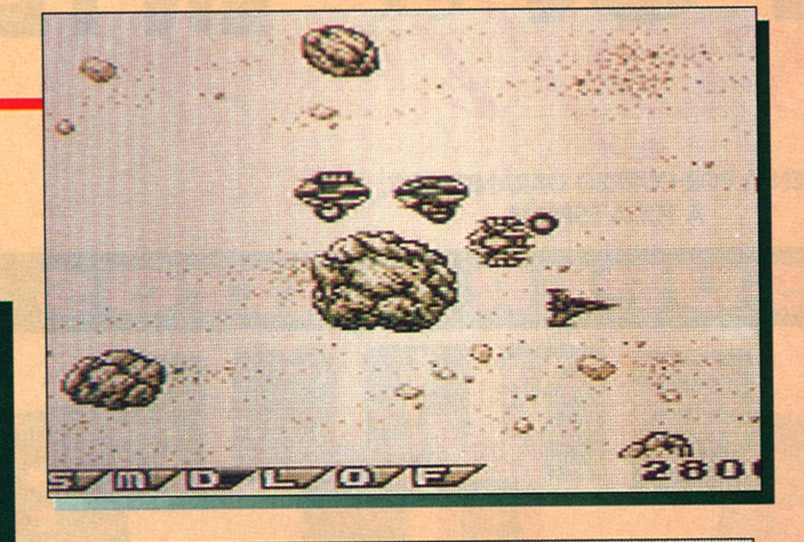


Restos de civilizaciones anteriores presiden las batallas aéreas en algunos de los niveles.

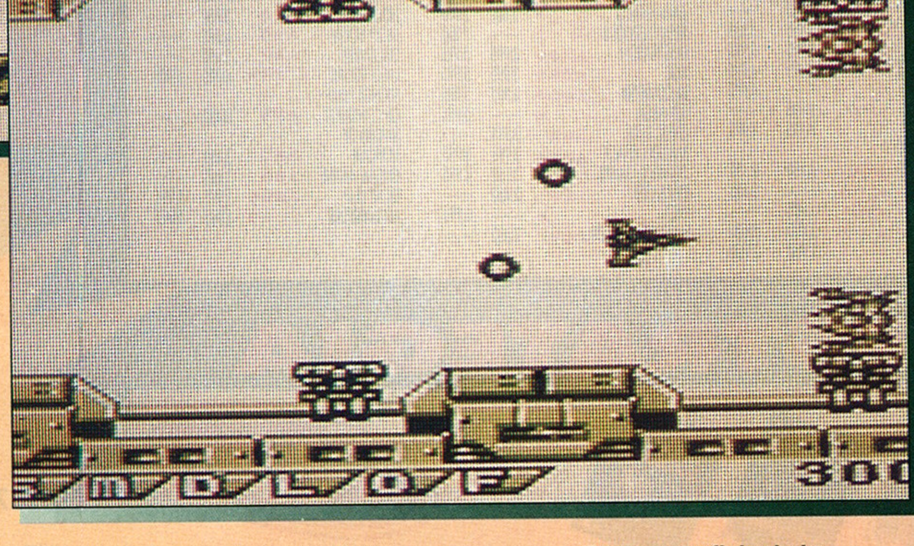
Tecnología punta

La nave posee un sistema básico de disparo que es posible mejorar, en pleno vuelo, a lo largo de la aventura. Para lograrlo hay que disparar a diferentes objetos, (naves, cúpulas u otros, según el ni-

Un buen sistema para despistar a las naves enemigas cuando nos persiguen es pasar por zonas estrechas. Entre los meteoritos también se encuentran unidades enemigas.







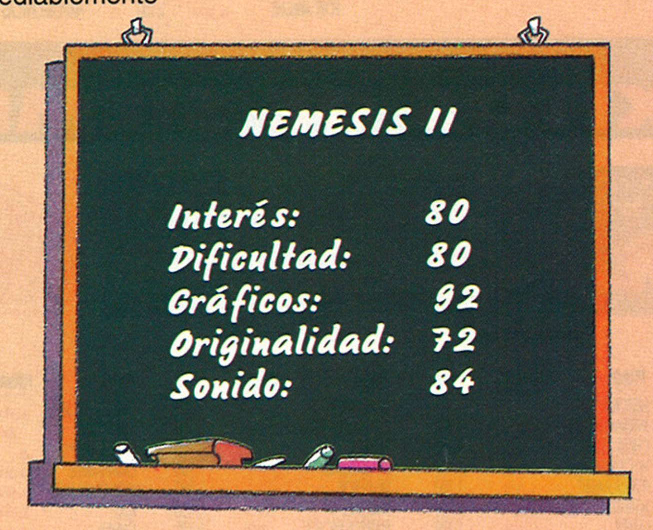
vel), y recoger el símbolo cuadrado que aparece en su lugar. A medida que se atrapan, se oscurece una de las seis letras del margen inferior de la pantalla, lo que indica la posibilidad de dotar a nuestra aeronave de la característica representada por dicha letra. De esta manera se pueden incorporar dos tipos de dispositivos defensivos y tres de armamento de vanguardia: los misiles, el láser y el disparo doble. Mientras el láser destaca por su rapidez y poder ofensivo, y el doble disparo por su radio de alcance, los misiles son muy apropiados para destruir las defensas situadas en la superficie de los planetas o el exterior de las fortalezas. En todas las armas se ofrece la posibilidad, antes de iniciar el juego, de escoger, entre varias modalidades, cual va a ser la que se utilice. Durante la partida, al cambiar de arma se pierde irremediablemente la poseída en ese instante, aunque los sistemas defensivos permanecen intactos.

Después de lo expuesto, no queda ninguna duda de que se trata de un clásico arcade de marcianos, cuyo aspecto más destacado es la gran maniobrabilidad conseguida para la nave, que le permiten desafiar a todas las fuerzas espaciales.

Los diferentes tipos de armamento son incompatibles entre si, pero pueden compaginarse con los sistemas defensivos

JAVIER ITURRIOZ

En la superficie de las fortalezas pueden aparecer cañones y seres voladores. Los rivales de mayor tamaño necesitan más impactos para ser derribados.





VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

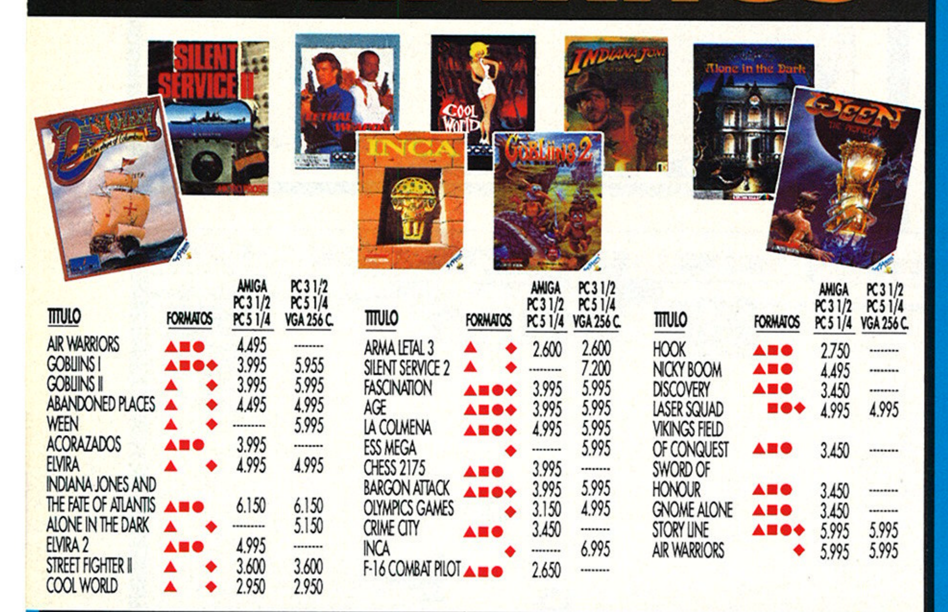
EN FEBRERO ¡SIGUEN

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALI

CLAVES PARA IDENTIFICACION DI

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1/

SUPER EXITOS



TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
AIR WARRIORS	▲■●	4.495	--------
GOBLINS I	▲■●◆	3.995	5.955
GOBLINS II	▲ ◆	3.995	5.995
ABANDONED PLACES	▲ ◆	4.495	4.995
WEEN	▲ ◆	--------	5.995
ACORAZADOS	▲■●	3.995	--------
ELVIRA	▲ ◆	4.995	4.995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	▲■●	6.150	6.150
ALONE IN THE DARK	▲ ◆	--------	5.150
ELVIRA 2	▲■●	4.995	--------
STREET FIGHTER II	▲ ◆	3.600	3.600
COOL WORLD	▲ ◆	2.950	2.950

TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
ARMA LETAL 3	▲ ◆	2.600	2.600
SILENT SERVICE 2	▲ ◆	--------	7.200
FASCINATION	▲■●◆	3.995	5.995
AGE	▲■●◆	3.995	5.995
LA COLMENA	▲■●◆	4.995	5.995
ESS MEGA	◆	--------	5.995
CHESS 2175	▲■●	3.995	--------
BARGON ATTACK	▲■●◆	3.995	5.995
OLYMPICS GAMES	◆	3.150	4.995
CRIME CITY	▲■●	3.450	--------
INCA	◆	--------	6.995
F-16 COMBAT PILOT	▲■●	2.650	--------

TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
HOOK	▲■●	2.750	--------
NICKY BOOM	▲■●	4.495	--------
DISCOVERY	▲■●	3.450	--------
LASER SQUAD	■●◆	4.995	4.995
VIKINGS FIELD OF CONQUEST	▲■●	3.450	--------
SWORD OF HONOUR	▲■●	3.450	--------
GNOME ALONE	▲■●	3.450	--------
STORY LINE	▲■●◆	5.995	5.995
AIR WARRIORS	◆	5.995	5.995

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA

GAME BOY

QUARTH: 2.400.- • KICK OFF: 4.750.-
PACK 4x1: 4.750.- • XENON II: 4.750.-
NINJA TARO: 4.750.-

NINTENDO

ELITE: 7.400.- • KICK OFF: 7.400.- • TURRICAN: 7.400.-

SUPERNINTENDO

POPULOUS: 8.900.- • KICK OFF: 8.900.-

ESTRATEGIA



1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
VULCAN	■●	2.450
ANCIENT BATTLES	■●	2.450
FINAL CONFLICT	▲■●	2.850
COHORT	▲■●	2.850
MERCHANT COLONY	▲■●	2.850
CABALLERIA LIGERA	▲■●	2.850
FORT APACHE	▲■●	3.150

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
OPERATION COMBAT	▲■●	3.150
MEDIEVAL WARRIORS	▲■●	3.150
SAMURAI	▲■●	3.450
FIGHTER COMMAND	▲■●	3.450
AIR BUCKS	▲■●	3.450
GRANDES BATALLAS NAPOLEONICAS	▲■●	3.450

MULTIMEDIA



TITULO	FORMATOS	P.V.P.
AIR WARRIORS	CD ROM	7.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
FASCINATION	CD ROM	9.975
GOBLIIINS 2	CD ROM	7.995
INCA	CD ROM	7.995
WEEN	CD ROM	7.995

EXITOS DE SIEMPRE



1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
HISTORIA INTERMINABLE II	▲■●	1.100
CHESS 2150	▲■●	1.100
W. OLYMPIAD	■●	1.100
ROGER RABBIT	▲■●	1.100
ASTERIX	▲■●	1.100
OLIVER	▲■●	1.100
TRASURE TRAP	■●	1.100
R-TYPE II	▲	1.100
NINJA RABBIT	■●	1.100
ABRA CADABRA	▲■●	1.100
PACK ESTRATEGIA	■●	1.100

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
BABA YAGA	▲■●	1.100
CAPERUCITA ROJA	▲■●	1.100
HUNTER	▲	1.100
BEAST BUSTER	▲	1.100
DEUTEROS	▲	1.100
WRECKER	■●	1.100
PUERTOS ESCALA	■●	1.100
ECO PHANTOM	▲■●	1.100
SUPAPLEX	●	1.100
LONE WOLF	■●	1.100
VIKING CHILD	■●	1.100
FUTURE CLASSIC	■●	1.100

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LIBRO DE LA SELVA	▲■●	1.100
VIRUS KILLER	■●	1.100
AFRIKA KORPS	▲	1.100
EMMANUELLE	▲■●	1.100
LEGEND OF DJEL	▲■●	1.100
KULT	▲■●	1.100
GHEISA	▲■●	1.100
HILL STREET	▲■●	1.100
ON SAFARI	●	1.100
ROTOR	■●	1.100

COLECCION DE BOLSILLO



1 250.-
3 500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
STAR GOOZE	▲ ●	250
STAR RAY	●	250
HIGHWAY PATROL II	▲ ●	250
CHICAGO 90	▲ ●	250
SUPERSKI	▲ ●	250
QUADRALIEN	▲ ●	250
BRIX 2	●	

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
STAR BLAZE	▲	250
FIGHTER MISSION	▲	250
PROSPECTOR	▲	250
HATE	▲	250
LAS VEGAS	▲	250
FROST BYTE	▲	250

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
SPACE STATION	▲	250
WAR ZONE	▲	250
5th. GEAR	▲	250
ICE HOCKEY	▲	250
SLAYER	▲	250
STEEL	▲	250

¡ LAS REBAJABAJAS!



...OS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

...FORMATOS EN EXISTENCIA:

...2 = ● VGA 256 COLORES = ◆

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

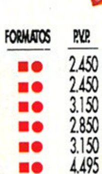
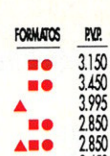
GRANDES PACKS





TITULO	FORMATOS	P.V.P.
JUEGOS DE GUERRA (Watereloo / Final Frontier / Conflict Europe)	▲■●	5.500
SEA, SOFT & SUN (De Luxe Streep Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲■●	4.495
TOP TEN (Super Huey / Defcon 5 / Navcom 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)	▲■●	2.450
POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Export futbol / Defender of the Crown)	▲■●	6.500
BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲■●	4.495
QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn It / Veteran)	■●	3.150
4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲■●	4.495

DEPORTES


TITULO	FORMATOS	P.V.P.
KICK OFF II	■●	2.450
MANCHERTER I	■●	2.450
MANCHESTER II	■●	3.150
BOXING MANAGER	■●	2.850
SQUASH	■●	3.150
OPERA SUPERSPORT	■●	4.495
FACE OFF	▲	2.850

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
RUGBY	■●	3.150
SUPERSKI II	■●	3.450
TIP OFF	▲	3.995
OLYMPICS GAMES	■●	2.850
KILLER BALL	▲■●	2.850
JOHN BARNES	▲	3.450

JUEGOS EDUCATIVOS



INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	■●	1.350

MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO

TURBO MOUSE
MAXIMA MOUSE PAD



RATON Y ALFOMBRILLA

PC	3.750
AMIGA Y ATARI	3.750
ALFOMBRILLA	750

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ________ NUEVO ____
NOMBRE ________ EDAD ________
APELLIDOS ________
DIRECCION ________
POBLACION ________ PROVINCIA ________
CODIGO POSTAL ________ TELEFONO ________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

II - 3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		



HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

SUPEROFERTA 8 BITES

ACCESORIOS CONSOLAS

CONECTOR COCHE NUBY GAME BOY 1.595

LUZ NUBY GAME BOY 1.950

BATERIA RECARGABLE NUBY GAME BOY 4.995

LUPA NUBY GAME BOY 1.595

CABLES ALARGADORES NUBY NINTENDO 2.095

FUNDA DE JUEGOS NUBY SUPERNINTENDO 1.925

FUNDA DE JUEGOS NUBY NINTENDO 1.825

ORGANIZADOR CON ASA NUBY GAME BOY 1.995

ALIMENTADOR CORRIENTE NUBY GAME BOY 1.495

CABLES ALARGADORES NUBY SUPERNINTENDO 2.395

AMPLIFICADOR SONIDO NUBY GAME BOY 1.895

ACTION PAK NAKI (Batería recargable) 7 HORAS CON FUENTE ALIMENTACION 4.290

ACTION PAK NAKI (Batería recargable) 12 HORAS CON FUENTE ALIMENTACION 4.995

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES
BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
CRETA 1941
EXTREME
F. M. WORLD CUP
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
MANCHESTER EUROPA
OPERA SUPERSPORTS
SUBBUTEO
THE CHAMP
VULCAN
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY
BEVERLY HILLS
EXTERMINATOR
KICK OFF I
STRIP POKER I I
LASER SQUAD
RALLY CROSS
FUTBOL MANAGER I I
SUPERMAN
BUFFALO BILL
LOOPZ
DEFENDER OF THE EARTH

SPECTRUM CASSETTE

ANCIENT BATTLES
BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
CRETA 1941
EXTREME
F. M. WORLD CUP
HISTORIA INTERMINABLE I I
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
MANCHESTER EUROPA
OPERA SUPERSPORTS
SUBBUTEO
THE CHAMP
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY
STRIP POKER I I
BUFFALO BILL
KENNY DALGLISH FUTBOL
DEFENDER OF THE EARTH
BEVERLY HILLS

COMMODORE 64

BALL GAME
EXTERMINATOR
EXTREME
HISTORIA INTERMINABLE I I
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
LOOPZ
MANCHESTER UNITED
NINJA RABBITS
SUBBUTEO
THE CHAMP
TURN & BURN
W. CH. BOXING MANAGER
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY

5 POR 1000 PTAS

APRENDER *ya* ES UN JUEGO DE NIÑOS



¿ QUIEN ES ADI?

ADI es el guia del alumno. Le aconseja, le anima y le orienta en su trabajo. Forma con él una relación de amistad y compatibilidad. Divierte, ayuda, evalúa y facilita el contacto con el ordenador. Gracias a su excelente memoria, tiene en cuenta la evolución diaria del alumno para establecer una media mensual y anual por materia y por curso. **ADI** le enseña a aprender.



¿POR QUE ELEGIR EL METODO ADI?

Porque ofrece una riqueza global de aprendizaje en relación con sus multiples materias, permitiendo seguir la progresión del alumno. Existen aplicaciones distintas que pueden adquirirse en función de las necesidades del alumno. **ADI** le acompañará a lo largo de todo el proceso educativo.

TABLA DE EQUIVALENCIAS DE LA L.O.G.S.E.

PRIMARIA	Primer Ciclo Primaria	1º primaria 2º primaria	92/93 92/93	1º E.G.B. 2º E.G.B	6 AÑOS 7 AÑOS
	Segundo Ciclo Primaria	3º primaria 4º primaria	93/94 93/94	3º E.G.B. 4º E.G.B	8 AÑOS 9 AÑOS
	Tercer Ciclo Primaria	5º primaria 6º primaria	93/94 93/94	5º E.G.B. 6º E.G.B	10 AÑOS 11 AÑOS
SECUNDARIA	Primer Ciclo secundaria	1º secundaria 2ºsecundaria	94/95 94/95	1º E.G.B. 2º E.G.B	6 AÑOS 7 AÑOS
	segundo Ciclo secundaria	3º secundaria 4º secundaria	95/96 95/96	1º E.G.B. 2º E.G.B	6 AÑOS 7 AÑOS
BACHILLERATO	1º bachillerato 2º bachillerato		97/98 98/99	3º B.U.P./ 1 F.P. 2 C.O.U./ 2 F.P. 2	

ADI Un disco entorno y un disco aplicación/asignatura por curso.



PRIMARIA: 3.º, 4.º, 5.º, 6.º. E.G.B.: 3.º, 4.º, 5.º, 6.º.

PRIMARIA: 3.º, 4.º, 5.º, 6.º. E.G.B.: 3.º, 4.º, 5.º, 6.º.

SECUNDARIA: 1.º, 2.º, 3.º. E.G.B.: 7.º, 8.º - B.U.P.: 1.º.

SECUNDARIA: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º. E.G.B.: 7.º, 8.º - B.U.P.: 1.º, 2.º.

SECUNDARIA: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º. E.G.B.: 7.º, 8.º - B.U.P.: 1.º, 2.º.

ADIBU, Primaria.

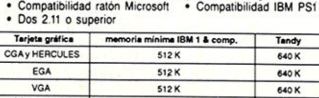


PRIMARIA: 1.º, 2.º.

PRIMARIA: 1.º, 2.º.

Disponible para ordenadores AMIGA y PC/compatibles.

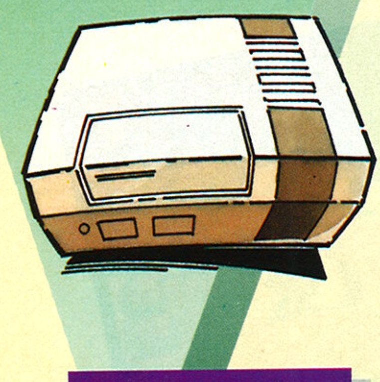
Detalles técnicos para IBM & Compatibles, Tandy:
- Compatibilidad ratón Microsoft
- Compatibilidad IBM PS1
- Dos 2.11 o superior



Tarjeta gráfica	memoria mínima IBM 1 & comp.	Tandy
CGA y HERCULES	512 K	640 K
EGA	512 K	640 K
VGA	512 K	640 K
MCGA 256 colores	640 K	NO

AHORRA **1000.- PTAS**
P.V.P POR ASIGNATURA **4.995** Ptas.
COMPRANDO **2**
8.995 Ptas.





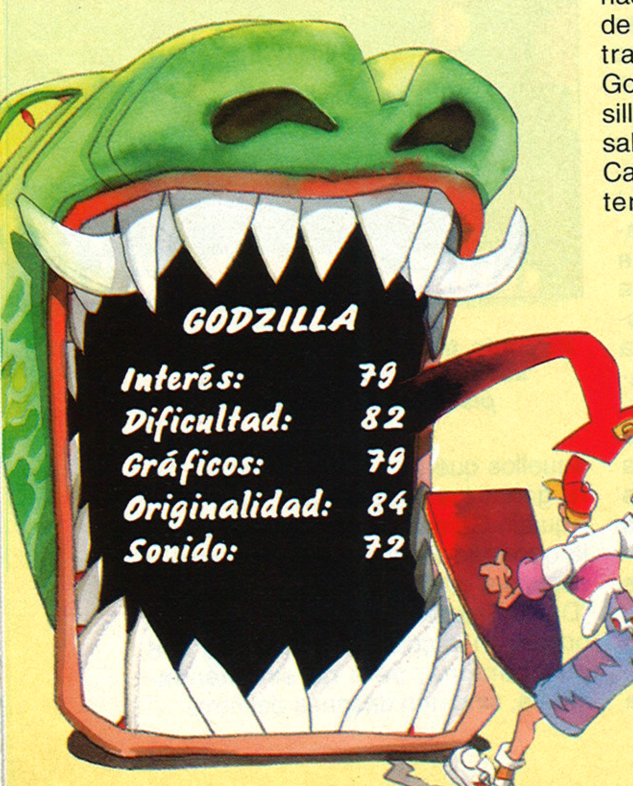
NES: arcade

GODZILLA

Dinosaurios al poder



La primera aparición de Godzilla fue en Japón en una interesante serie televisiva de los años setenta, y nació como una alternativa, monstruosa por supuesto, al famoso King Kong a quien se enfrentó en la pantalla grande. Ahora puedes experimentar el placer de manejar a este gigantesco monstruo desde tu consola.
La misión de Godzilla es defender a la Tierra de los ataques de los invasores del Planeta X, los cuales han tomado ya todo el Sistema Solar. Para conseguir tal hazaña, debes guiar al monstruo benefactor hasta la misma guarida de los enemigos y destruirla.

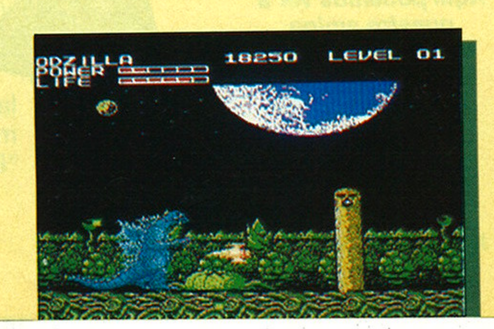


En cada planeta del Sistema deben ser destruidos los generadores, y no hay que olvidar que el Planeta X, última fase del juego, está protegido por un campo de energía.
Contamos con dos monstruos prehistóricos. El primero es nuestro protagonista, Godzilla, un Tyrannosaurus Rex que puede abatir a sus adversarios con puños, patadas y poderosos golpes de su cola. Como poder especial cuenta con un rayo abrasador que expulsa por su boca. Su compañero es Mothra, un dinosaurio alado que únicamente ataca con un disparo láser y bombas orgánicas que arroja.
Cada planeta se encuentra dividido en cierto numero de celdillas hexagonales interconectadas. El modo de juego se basa en avanzar por ellas hasta llegar al generador del campo de energía, que al ser destruido nos transportará al siguiente planeta. Godzilla sólo puede avanzar dos casillas del mapa, mientras que Mothra salta cuatro gracias a sus alas.
Cada casilla posee su propio tipo de terreno, y en algunos la misión es más difícil que en otros. Los más comunes son: la espesura, mundo volcánico, selva, atmósfera, ciudades y ruinas. También existe la casilla de base-cuartel general a la cual debemos llegar para cumplir el objetivo.
No sólo nos enfrentaremos a las defensas de cada una de las casillas, sino que otros monstruos de gran tamaño también defienden el planeta. Estos seres cuentan con poderes especiales, pero no son muy difíciles de vencer.
Aunque es posible recuperar la energía con el transcurrir del tiempo, la ingente cantidad de oponentes no lo permiten, y para ello están destinadas las cápsulas rojas que aparecen al destruir parte de los escenarios de la pantalla. Al recogerlas, la energía se eleva aleatoriamente.
Los gráficos son de gran tamaño y con una bonita gama de colores, pero a veces se ralentizan al aparecer muchos enemigos en pantalla, provocando también el solapamiento de los sprites. El cartucho sólo cuenta con tres melodías durante el transcurso del juego, pero éstas no se hacen repetitivas.

ANTONIO GREPPI

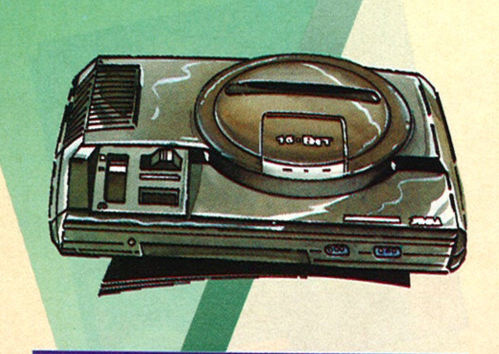
Para sacar ventaja

Recuerda que si matan a uno de tus dos monstruos en un mundo, puedes alcanzar el campo de anillos con el otro y destruirlo. Al pasar de planeta, recuperarás al compañero muerto.
Si quieres acceder directamente al Planeta X, la última fase del juego, debes introducir el siguiente password:
4J62STRMH9 CWU58L

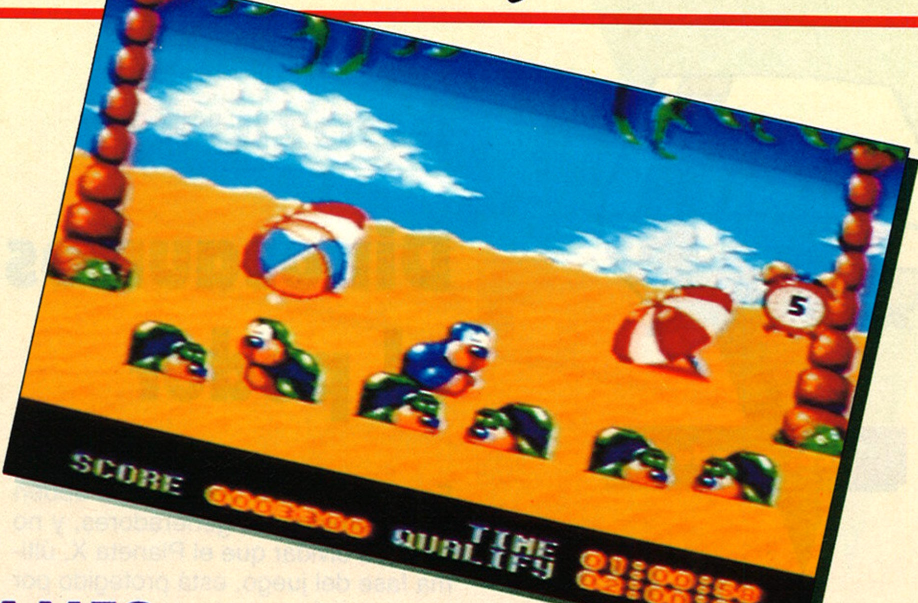








Mega Drive: deportivo



THE AQUATIC GAMES

Olimpiadas pasadas por agua

Nuestro héroe consolero, el incomparable James Pond, se ha tomado un descanso. Pero eso de estar inactivo durante sus vacaciones, aunque sea por un solo día, no va con él, por lo que ha decidido montarse, en colaboración con sus camaradas, unas miniolimpiadas.

El juego es muy original. Al encender nuestra consola ***Mega Drive,*** veremos en pantalla varias opciones: "James Pond's Workout", "Tuffer Training", "Piranha! Practice", "The Acuatic Games", "Double Trouble", "Triple Trouts" y "A Fintastic Foursome". La modalidad de "James Pond's Workout" es de un solo jugador y sirve para realizar todas las pruebas en su versión fácil. En "Tuffer Training", que también es para un solo participante, las pruebas poseen un nivel un poco más alto. La siguiente modalidad, "Piranha! Practice", es sólo para aquellos que se quieran preparar para ganar los juegos acuáticos. "The Aquatic Games" es la competición en la que tendrás que ser un maestro si aspiras a ganar todos las pruebas. "Doble Trouble", por su parte, es una opción en la cual se puede jugar con otra persona, pero no simultáneamente, sino uno después del otro.



Aquí podemos ver a nuestro amigo Mariano en una de sus pruebas favoritas: el salto de longitud.

Salomón, tratando de dar de comer a sus amigos, los peces, en su piscifactoría particular.



Camarón, el escualo, a bordo de su monotriciclo, en la prueba que necesita más destreza por parte del jugador.

Con la opción "Fintastic Foursome", es posible participar junto a tres de nuestros amigos, aunque no podemos jugar todos a la vez. Cada jugador podrá elegir entre cuatro equipos. La prueba no finalizará hasta que cada uno de los participantes hayan concluido sus respectivas competiciones.

En "Kipper Watching" se ponen a prueba nuestra habilidad y reflejos. La foca Flora, que es nuestro personaje jugador, habrá de evitar que diversos balones lanzados por el computador toquen a sus compañeros, que están dormidos plácidamente al sol.

En la prueba Hop, Skip y Jump Mariano anca de Rana –otro de los amigos de Pond– tendrán que probar sus dotes en el salto de longitud. "The Bouncy Castle" evalúa las dotes de trapecista sobre unas esponjas. En la opción "Feeding Time" nuestro intrépido personaje Salomón Salmón ha de dar de comer a sus peces y así evitar que se los lleven unas grúas.

En "Shell Shooting" hay que lanzar lapas al aire y explotar unos globos que se encuentran en el techo. Con nuestro amigo Camarón el tiburón habremos de montar una monotriciclo y llegar victoriosos a la meta, antes del tiempo fijado en la prueba de "Tour le Grass". "Leap Frog" es una versión modificada de las carreras de vallas.

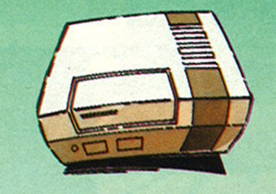
Finalmente, destacan las llamadas pruebas de bonificación, a las que se accede con una determinada puntación. En ellas hay que gastar una cantidad adicional de puntos para poder competir. Algunas de estas pruebas son: juegos malabares, con un pingüino amigo de Pond, y luego la repetición de la prueba de salto de longitud.

RAFAEL ARAGON

THE AQUATIC GAMES

Interés:	80
Dificultad:	82
Gráficos:	85
Originalidad:	90
Sonido:	83

Claves

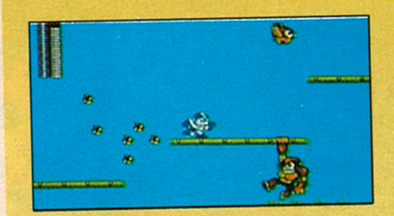


Nintendo

THE NEW GHOSTBUSTERS II

¡Aquí están de nuevo!, y tan solo ellos pueden detener el poder del malvado Vigo. Abrete paso a través de centenares de fantasmas con la ayuda de estos increíbles códigos GHOST 4.

CLAVE	EFECTO
SXXKZUVK	Vidas infinitas
ZESKIAGE	9 prórrogas
GEVGZAAA	Empieza en la fase 5



MEGAMAN 2

¡Vidas y energía infinitas pueden servirle incluso a un héroe como Megaman!

CLAVE	EFECTO
SXUGTPVG	Vidas infinitas
SXXTPSSE	Energía infinita
TANAOZGA	Saltos potentes

PROBOTECTOR

¡Ya no tienes excusa para no acabar este cibernético juego!

CLAVE	EFECTO
SLAIVZ	Vidas infinitas
GXIIVX	Guarda las armas después de la muerte
GEIISZ	Empieza una vida nueva con el láser

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.



SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras...
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!



BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.



SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.





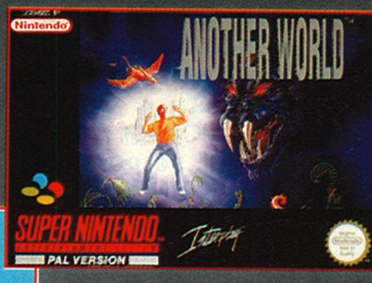
AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.

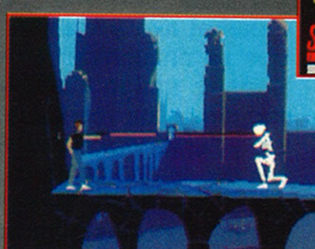
PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart's Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra... una vez más. ¡Vaya pesadilla!

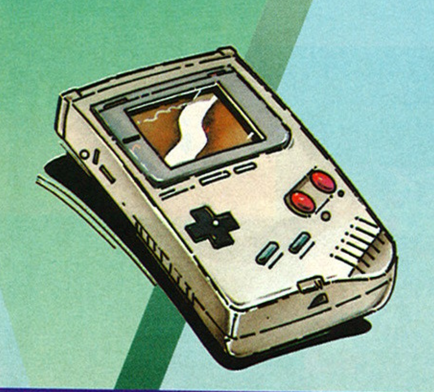




ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

C/D FCA!


WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.
PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?
UPER Fuerte
STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa.
8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.
SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.
BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes ST'S.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo



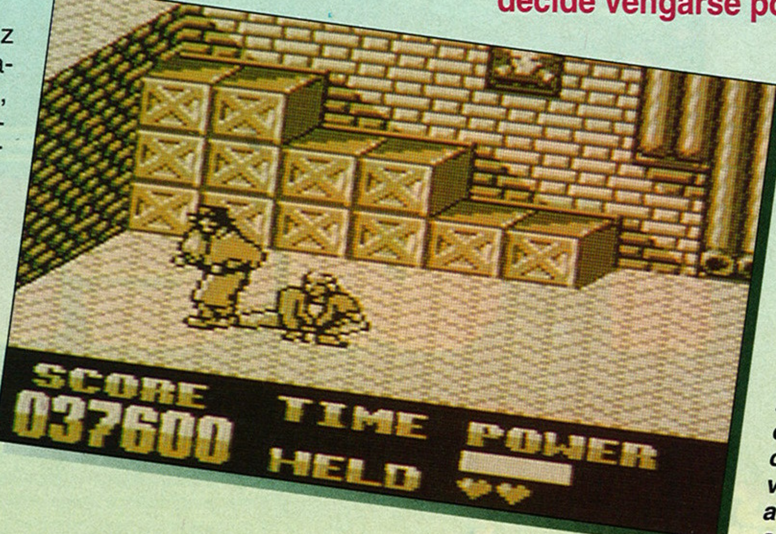
Game Boy: arcade-lucha

DARK MAN

Tras las sombras

Un grupo de malhechores ha atentado contra un laboratorio donde se realizaban experimentos sobre diferentes tejidos de piel. Uno de los científicos consigue sobrevivir y, aunque su cuerpo queda notablemente desfigurado, no siente el dolor en sus quemaduras. Además, los saboteadores han secuestrado a su novia por lo que, envuelto en vendas, decide vengarse por su cuenta.

Basado en el cómic, que a su vez sirvió para una versión cinematográfica que lleva el mismo título, nace un clásico juego donde los golpes aparecen continuamente y por todas partes. Un hombre tiene que rescatar a su novia, secuestrada por una numerosa y peligrosa banda organizada que está armada hasta los dientes y no cesa de atacar ni un solo instante. Unicamente el amor por la muchacha, la astucia y la habilidad del científico, harán que salga airoso de la aventura.



Los cajones de madera sirven para defenderse en caso de que varios rivales ataquen a la vez.

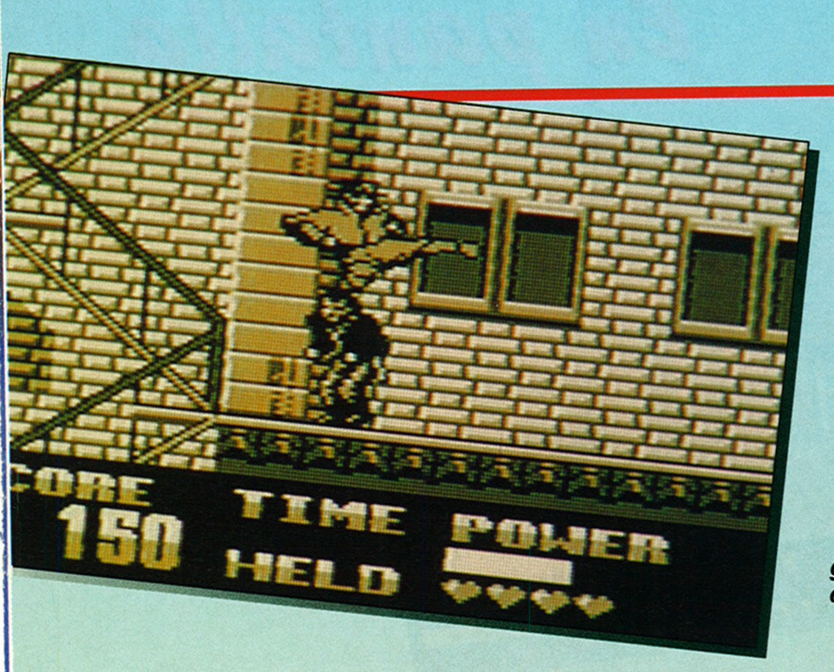
Un paseo por Chinatown

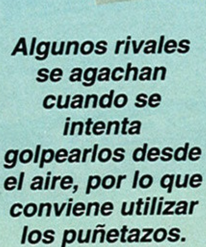
La acción tiene lugar en tres larguísimas fases, al final de las cuales hay que enfrentarse al jefe rival antes de que consiga escapar. Este malvado personaje está encarnado en las pantallas por Larry Drake, el mismo actor que interpreta a Benny en la premiada serie de televisión, "La Ley de Los Angeles". El primero de los tres niveles transcurre por las oscuras calles de Chinatown, en las que el peligro acecha en las escaleras de incendios y los callejones sin salida. Los reflejos y la capacidad de reacción del científico serán fundamentales para superar esta parte del programa. Una vez finalizada, el escenario se desplaza hacia las azoteas y cornisas que presiden la vida cotidiana de la ciudad. Aquí, el objetivo consiste en perseguir y atrapar al astuto líder de la banda, siempre dispuesto a escapar en su helicóptero e intentar saltar antes de que se estrelle contra una de las viviendas de la zona que sobrevuela. La tercera y última aventura se desarrolla entre los estrechos andamios de una construcción, en cuya parte superior se encuentra la chica retenida. Acceder hasta ese lugar no será facil y exige una sangrienta pelea en un ascensor de obra, así como una gran una gran habilidad para desplazarse de grua en grua sin caerse, al



Antes de cada fase aparece una pantalla introductoria que da una idea del objetivo a cumplir.



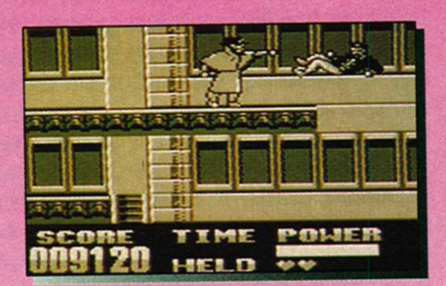




Algunos rivales se agachan cuando se intenta golpearlos desde el aire, por lo que conviene utilizar los puñetazos.

Para eliminar a los jefes de nivel hay que quitarle toda la barra de energía

UNA BUENA DEFENSA



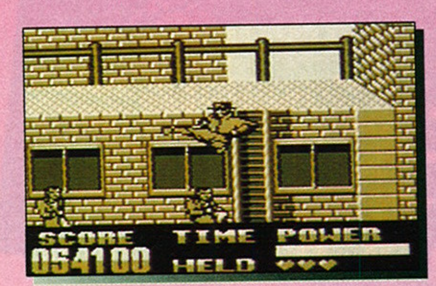
Puñetazos

Los puñetazos son el golpe básico del protagonista, aunque para tumbar a un rival es necesario colocar una sucesión de ellos a no ser que el enemigo esté en pleno salto.



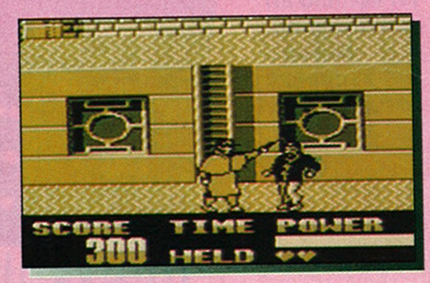
Agarrar al contrario

Un golpe muy útil es coger a un enemigo por la solapa, cambiarlo de lugar y lanzarlo contra otro de los contrincantes para matar así dos pájaros de un tiro.



Patadas

La patada aérea, tanto en su modalidad vertical como horizontal, solo necesita acertar una vez al objetivo para que caiga al suelo. Además, es el principal recurso para enfrentar se a los jefes de fase.



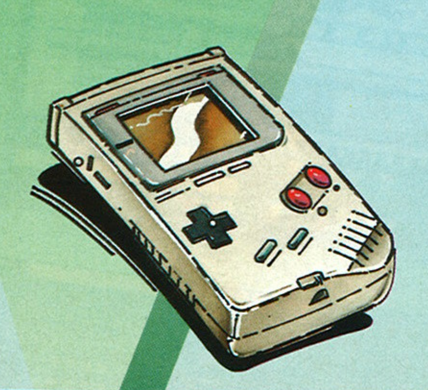
Uso de armas

Es posible arrebatar los luchacos y palos con el fin de usarlos posteriormente contra los enemigos, pero sólo mientras no pase el tiempo fijado para usarlos o no sea necesario subir alguna escalera.

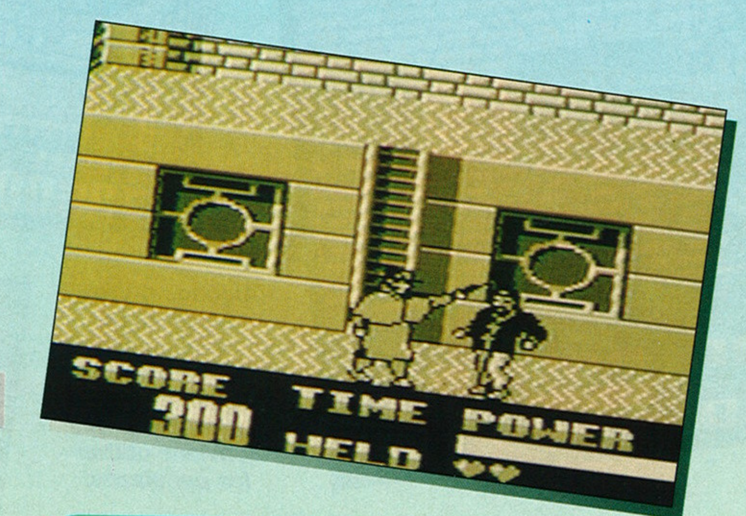
Los únicos objetos que el protagonista puede recoger para defenderse, son los luchacos y palos arrebatados a los enemigos derrotados

más puro estilo de Tarzán.
El protagonista cuenta a su favor con dos golpes básicos: las patadas en el aire y los que se pueden ejecutar cuerpo a cuerpo. Mientras que con las primeras sólo hace falta acertar en una ocasión para tumbar a un rival, si se opta por los segundos es necesario una serie consecutiva de golpes para hacer caer al enemigo. Sin embargo, hay que utilizar ambos,

En pantalla



Game Boy: arcade-lucha



El uso de la violencia es el único recurso para conseguir llegar hasta nuestro objetivo: rescatar a la novia de Dark Man

ya que cada rival se defiende mejor ante una estrategia determinada y, además, se le elimina haciendo que sus huesos choquen contra el suelo un número determinado y diferente de veces para cada uno.
Por otra parte, algunos de los malhechores disparan o arrojan shuriken y otros atacan armados con palos o luchacos. A estos últimos es posible hacerles perder sus armas con el fin de cogerlas y utilizarlas posteriormente, siempre y cuando el tiempo fijado para su uso no se agote o no sea necesario subir alguna escalera. Hay que tener cuidado porque el arma arrebatada puede ser recuperada por otro enemigo, tanto si no la utilizamos como si con sus golpes hace que caiga al suelo de nuevo.

Para sacar ventaja

Si atacan varios enemigos a la vez, conviene situarse en alto y golpearlos cuando salten para llegar a nuestra altura.
Si se coge a un rival de la solapa se puede desplazar para lanzarlo contra otro de sus compañeros.
Para acabar con cualquiera de una sola vez, un método infalible es hacerlo caer desde gran altura.

Otros aspectos a destacar de este programa son la obligación de dejar fuera de combate a todos y cada uno de los rivales que salen a nuestro paso, la existencia de un tiempo determinado para completar cada sector, y de un único camino. Por ello, hay que buscar la manera de deshacerse de cada contrincante de la forma más rápida posible. Para lograrlo es conveniente levantarlos de la solapa o hacerlos caer desde grandes alturas y, con ello, eliminarlos de un solo golpe.

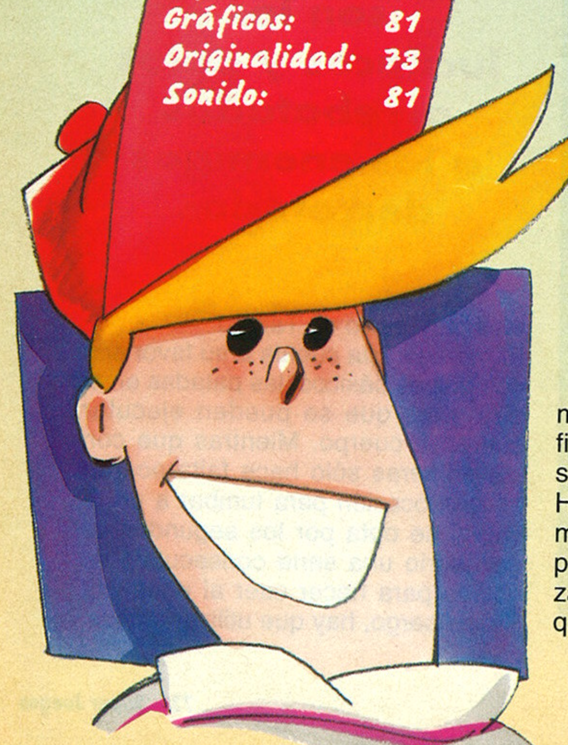
Otra de las características que le diferencia de juegos del mismo tipo es que, con la excepción de las armas mencionadas, no existen otros objetos para conseguir puntos o vidas extras que se obtienen únicamente mediante la puntuación otorgada por cada golpe.

JAVIER ITURRIOZ

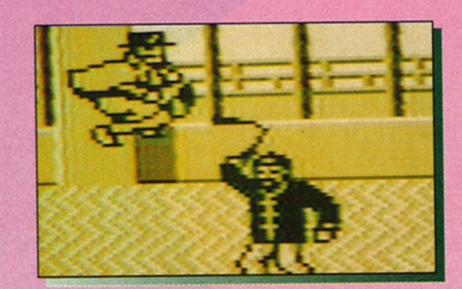
En la última fase debemos llegar hasta el tejado de un edificio en construcción. Nuestra venganza está servida.

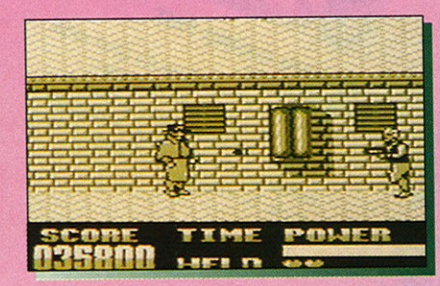


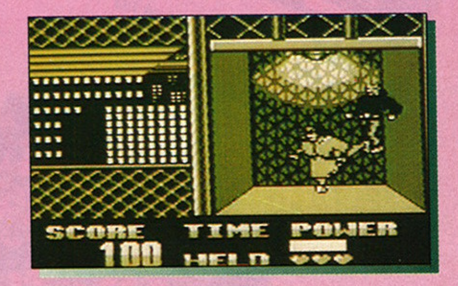
DARK MAN	
Interés:	80
Dificultad:	79
Gráficos:	81
Originalidad:	73
Sonido:	81



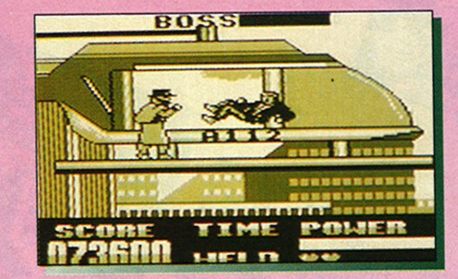
FASE A FASE

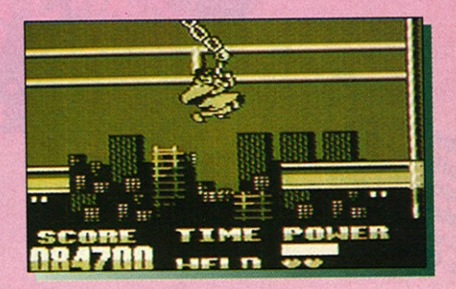












En las calles de Chinatown

El lanzador de shuriken sólo aparece en el margen derecho de la pantalla, por lo que es fácil superarlo si nos situamos al borde de ésta y lo golpeamos con los puños constantemente.
Un buen sistema para arrebar los luchacos al rival es pegarle una patada en el aire y recogerlos posteriormente.
El jefe de la primera fase se defiende usando su pecho para golpearnos. Lo mejor es esperarlo quieto y, cuando se acerque, recibirle con una patada aérea vertical. Tras unos cuantos golpes lograrás derrotarle.

En las azoteas

Al igual que sucede con los luchacos, lo más importante en este caso es desarmar al enemigo con la misma táctica.
Hay uno de los personajes que puede quitarse su pierna postiza y usarla para disparar sobre el protagonista. Saltar el proyectil es la tarea más complicada de todas, ya que luego basta con golpearlo una vez para dejarlo fuera de combate.
Al alcanzar al líder de este nivel, la clave consiste en mantener una posición central y evitar así que no nos tumbe cerca de los extremos del helicóptero.

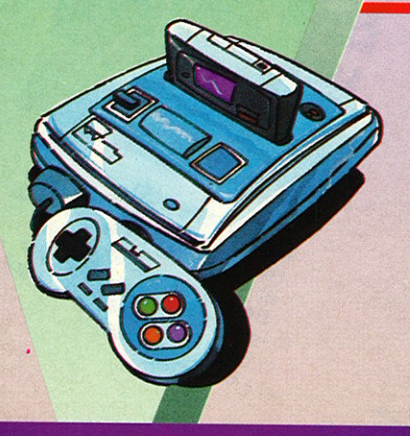
Por el edificio en construcción

En el último nivel los enemigos anteriores vuelven a aparecer en mayor número y con más frecuencia. Hay dos zonas que merecen una especial atención: el ascensor (una buena estrategia es dar patadas de espaldas) y los ganchos para saltar de andamio en andamio.
El enemigo final aparece con una ametralladora. Para eliminarlo hay que acercarse saltando las balas y golpear antes de que dispare. Si acertamos, salta para situarse al otro lado, por lo que es necesario repetir la operación.



Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
GAME BOY
NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
CID FCA!
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro. ¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: arcade-simulador

BLAZING SKIES

Los señores del cielo



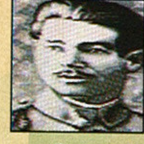
El avión enemigo está al alcance de tus metralletas, no pierdas el tiempo y derríbalo antes de que escape.

El sol del amanecer asoma tímidamente en el horizonte. Un ruido rompe el silencio de la mañana; es el motor de un avión. Levantas la mirada para ver la bandera que lleva impresa en sus alas. "¡Un avión alemán!", exclamas, mientras corres a los mandos de tu aeronave de combate. Te ajustas las gafas, chequeas el estado general de tu máquina, el correcto funcionamiento de las metralletas, enciendes el motor y despegas dispuesto a derribar al alado enemigo.

Este es el argumento base de BLAZING SKIES. En él, controlas a un escuadrón formado por cinco pilotos, encargados de diferentes misiones de bombardeo, lucha aérea y castigo. Una foto del objetivo a destruir -tomada desde un plano aéreo-, guiará el inicio de los bombardeos.

PILOTOS SINGULARES

Los cinco aviadores pilotan de forma diferente, con aires muy personales.



Marcel LeBlanc: dejó su tierra natal, Canadá, para unirse a la R.A.F. Sus reflejos en el combate son felinos.

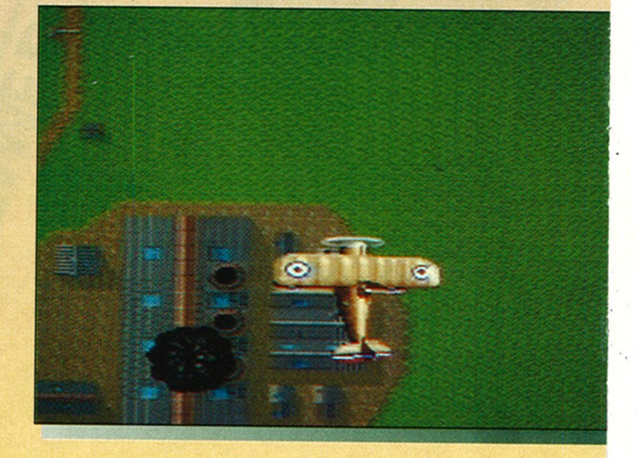
Sean Maloney: sus comienzos como mecánico han provocado que los aviones no tengan secretos para él.



John Hargreaves: trabaja en una fábrica de aeroplanos. La dura juventud que vivió, ha hecho de él un hombre que no le teme a nada

Charlie Dexter: miembro destacado de la R.A.F. Es una verdadera águila del cielo. Puede realizar maniobras inimaginables.

Lawrence Wolfe: Es, sin duda, el aviador que posee mayor pericia en el manejo de las ametralladoras.



Para acabar con éxito la misión, es necesario bombardear un determinado emplazamiento. Dispones de dos intentos.

Al hacer un vuelo rasante, calcula la altura del terreno: evitarás sorpresas desagradables.



Antes de una misión de bombardeo aparecerá en pantalla una foto con tu objetivo.

En pantalla se visualiza el avión desde arriba, por lo que puedes observar el terreno en el que han de caer las bombas. Podrás ganar o perder altitud y ver como te alejas o acercas al suelo con total realismo. Los enemigos antiaéreos disparan continuamente. Ten cuidado, producen daños variables en la autonomía de tu avión, dependiendo del lugar en el que impacten sus proyectiles. Un disparo que acierte en la cabina bastará para derribarte, sin embargo, la solidez de las alas acogen sin inmutarse las balas.

En las misiones de lucha aérea, nuestros enemigos irán aumentando en número. Al comienzo, sólo será uno, a lo sumo dos, pero en niveles más avanzados, tendrás que luchar hasta con tres aviones a la vez. La mejor técnica para el combate aéreo es seguir al avión enemigo hasta que varíe su rumbo. En ese momento, acércate a él y fulmínale con tus metralletas hasta que caiga al suelo y explote. Las misiones de castigo consisten en volar a ras del suelo para barrer una amplia zona del terreno con las metralletas. Son las misiones más peligrosas, ya que estás al alcance del fuego enemigo constantemente.

Para completar las misiones encomendadas disponemos de dos oportunidades. Si fallas en el primer intento, recibirás una reprimenda de tus superiores, sin ninguna otra repercusión. Si fracasas por segunda vez, serás degradado a un rango militar inferior.

Cada vez que realices una misión correctamente, accederás a una pantalla que te ayudarán a aumentar tu pericia en el combate. Dispondrás de una barra de color violeta que se utiliza para llenar otras cuatro barras que representan el mismo número de niveles de vuelo, y que al comienzo del juego están vacías. La capacidad de las barras indica la pericia que has adquirido a lo largo de tu misión en una determinada faceta de pilotaje. A medida que obtengas mayor experiencia, aumentará tu rango. Tus hazañas se verán recompensadas incluso con medallas al mérito de combate.

El movimiento del escenario ha sido realizado con esmero por parte de sus creadores. Además, la música te sumerge en los años de la Primera Guerra Mundial.

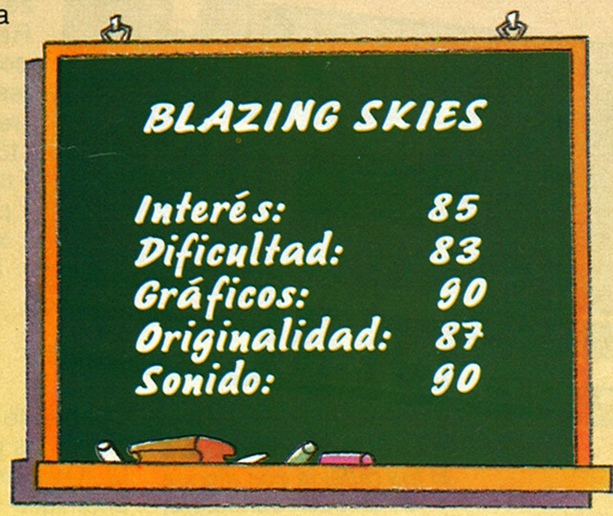
Los gráficos y el movimiento del juego, y la variedad de acciones del avión, son increíbles.

CARLOS F. MATEOS

Para sacar ventaja

Utiliza estos códigos y al comenzar a jugar te encontrarás en una fase más avanzada del juego:

1.- r5xKDJC2pf!V
2.- HCcMJ6M!brG!t!
3.- VrDPMPBHvw!G







SPACE GUN

Viaje al fondo de la tierra

El mundo ha caído en poder de unos seres viscosos cuyo único propósito es someter a la raza humana. Sólo un soldado universal podrá enfrentarse con éxito a los invasores y devolver la libertad a la humanidad.

La tierra ha sido invadida por una raza de seres mutantes...Así podría comenzar una superproducción de Hollywood, que seguro sería un éxito de taquilla. Sin embargo es el argumento de un arcade espacial, que **Sega** te ofrece para tu consola preferida: la ***Master System***.

Según el argumento, estos seres mutantes han conseguido hacerse con los centros neurálgicos del planeta y han esclavizado al mundo entero. Recluidos en campos de concentración, los humanos esperan que alguien les libere del cautiverio. Por suerte, tú te encuentras muy lejos del lugar de los hechos, explorando una lejana galaxia. Cuando te enteras de lo sucedido, diriges tu nave espacial al planeta que ha sido el hogar para los humanos durante millones de años.

Cuando te estás acercando a las órbitas más próximas al planeta Tierra, tu nave es interceptada por cazas enemigos y, con más pena que gloria, consigues abatir a los perseguidores y burlar así el escudo protector que rodea al planeta.

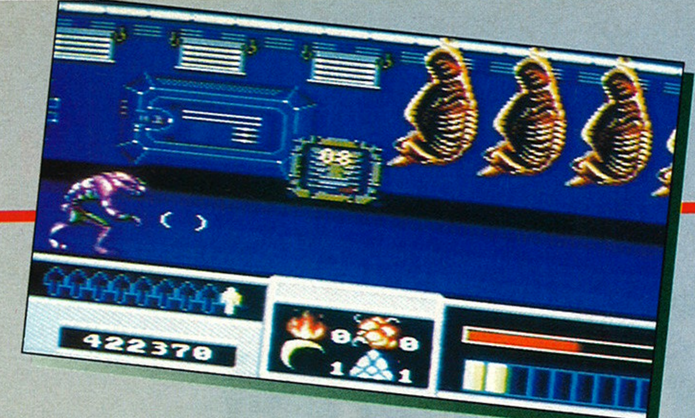
Una vez atravesadas las defensas exteriores, unos enormes cañones de iones tratarán de impedir que te poses en la superficie del planeta. Exhibiendo una gran pericia, por segunda vez en lo que va de jornada, consigues eludir el fuego enemigo y aterrizar en la base aliada X-MONIG.



Cada vez que termines un nivel conseguirás, en vidas extras, el número de personas que hayas salvado.



El juego demostrará si tus reflejos son dignos de un buen consolero.





Procura no confundir a tus compatriotas con enemigos, de lo contrario te penalizarán.

El sitio elegido para tu aterrizaje fue el antiguo cuartel general de las tropas aliadas en su lucha contra las fuerzas mutantes. Los inutilizados hangares y almacenes contienen todavía parte del armamento que jamás pudo ser empleado. Con la experiencia militar que soportas sobre tus espaldas, seleccionas las cuatro armas que consideras imprescindibles para liberar a la humanidad. Es en este momento cuando verdaderamente empieza el juego. En la base X-MONIG consigues encontrar las trampillas que los aliados construyeron para acceder al interior de la Tierra, donde los seres mutantes han construido su fortaleza.

Tras unos momentos de absoluta tranquilidad, y mientras todavía permaneces en uno de los muchos corredores auxiliares que conducen al interior del complejo, surgen las primeras dificultades.

En la parte superior del pasillo aparecen súbitamente unas máquinas que comienzan a lanzarte mortíferos rayos cósmicos, reduciendo tu fuerza vital y anulando momentáneamente tus armas. Ahora debes actuar con la mayor rapidez. Gira vélozmente la mira de tu disparador, apunta al cañón que desees y apresúrate a destruirle.



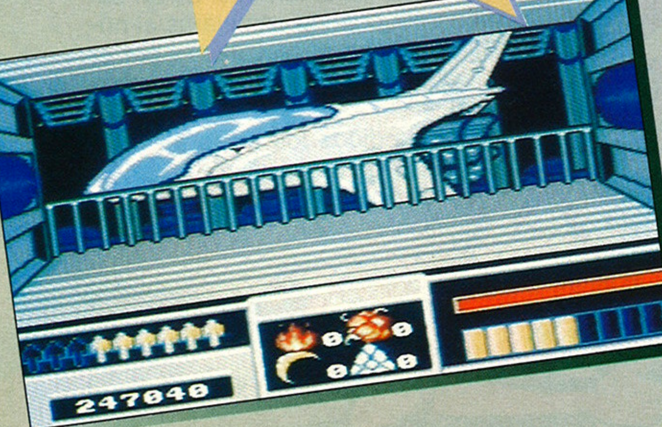
Tu misión consistirá en rescatar a la humanidad de su total destrucción. Para lograr tu objetivo, tendrás que enfrentarte a bestias espantonsas.



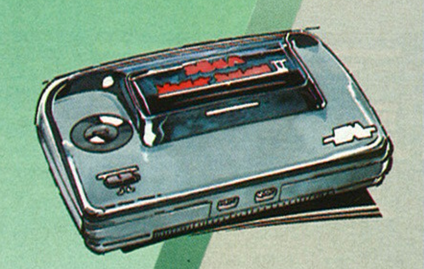
Seres mutantes se han apoderado del planeta y esclavizado a sus habitantes a quienes debes liberar

Si superas con éxito esta primera prueba, continuarás avanzando por el corredor. A los lados podrás apreciar los esqueletos de tus compatriotas, lo que aumentará tu ira y tus ansias de venganza. Sin embargo, muy pronto vas a tener la oportunidad de descargar todo tu odio. Tras haber recorrido por completo el corredor, te encontrarás con una puerta que te conducirá a una sala más amplia, donde razas inferiores de los seres mutantes te van a dar la bienvenida con una variada gama de rayos láser. Con toda la pantalla llena de seres verdes, tu única posibilidad para salir vivo de esa situación consiste en mover el cursor rápidamente por todo el monitor y acabar con el mayor número de enemigos.

Ten en cuenta una cosa, con el alboroto causado por tu intromisión en el cuartel general mutante, los primeros prisioneros lograrán reducir a sus carceleros y escapar sin dirección al pasillo principal. Si no tienes cuidado al disparar y confundes a tus compatriotas con marcianos, tus reservas de fuerza vital irán disminuyendo



En pantalla



Master System: arcade



El juego tiene una resolución y gráficos bastante acetables.



paulatinamente. Pero si no aniquilas a ninguno de los tuyos, ellos te lo agredecerán al final de cada nivel en forma de cartuchos de fuerza vital. Esta primera estancia no es más que el comienzo de un largo viaje que deberás recorrer hasta llegar al centro neurálgico de control de los seres mutantes.

Al final de este primer corredor se encuentra una puerta blindada que conduce a una estancia más reducida. En esta habitación hay unos extraños pájaros de color rojo que dispararán sobre ti un veneno mortífero. Aquí, de nuevo, tendrás que tener mucho cuidado, pues mezcladas con estas criaturas aparecerán soldados de los tuyos que no debes matar. Pero otros soldados aliados no pudieron soportar la tortura infligida por los seres verdes y se convirtieron en servidores del mal. Así pues, presta mucha atención a los posibles cambios que sufran los soldados aliados, porque si comienzan a cambiar de color y aumentar de tamaño, se convertirán en enemigos temibles.

Al terminar de matar a todos los seres mutantes en esa pequeña estancia, el sistema de información que llevas encima te comunica que debes descender cinco niveles y enfrentarte a unas criaturas aún más terribles que las anteriores. Es en este momento cuando cambiarás el número de soldados rescatados por el equivalente en cartuchos de fuerza vital.

Descendidos los cinco niveles te vas a encontrar con unos seres que caminan a dos patas y que lanzan una especie de esporas, provocando bajas en tu sistema vital. La única manera de combatirlas es emplear el arma número dos, que destruye a todos los enemigos de la pantalla. Recuerda que tu munición es muy limitada y deberás emplearla con cautela.

Al igual que sucedió en niveles anteriores, una vez que has reducido a tus enemigos, tendrás que descender más y más niveles hasta encontrar el centro neuralgíco de los visitantes.

En definitiva, **SPACE GUN** es un divertido juego de arcade con unos gráficos bastante aceptables y un atractivo sonido.

JUAN I. MEDINA

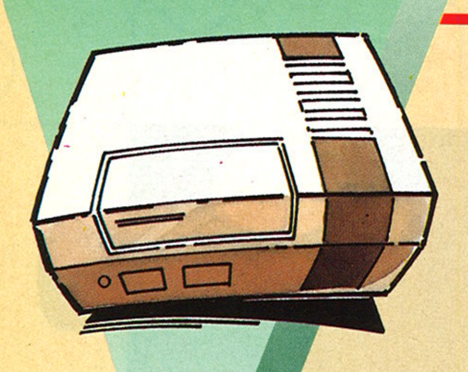
Para sacar ventaja

Muévete con rapidez por la pantalla y mantén el botón de disparo siempre apretado.
Cuando veas cuadrados con franjas rojas flotando, dispara sobre ellos, pues son municiones que ganas.
En la pantalla de las esporas utiliza el arma número dos.

SPACE GUN

Interés:	88
Dificultad:	80
Gráficos:	85
Originalidad:	70
Sonido:	75


feju 93
32
Clarin
FERIA INTERNACIONAL DEL JUGUETE
ARTICULOS DE PUERICULTURA, CARNAVAL, Y HOBBY,
DEL 9 AL 14
DE FEBRERO
VALENCIA-ESPAÑA
Solo para
PROFESIONALES
RECUERDE: PUERICULTURA SOLO DEL 11 AL 14 DE FEBRERO
ICEX
Instituto Español de Comercio Exterior
GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA D'INDUSTRIA, COMERC I TURISME
UNION DES FOIRES INTERNATIONALES
INFORMACION:
APARTADO 476 - VALENCIA (ESPAÑA)
TEL. (96) 386 11 00
DIRECCION TELEGRAFICA: FERIARIO
TELEX: 62435 - FERIA-E
TELEFAX: (96) 363 61 11
IBERIA
RENFE
TRANSPORTISTAS OFICIALES DE LA FERIA
SERVICIO DE GUARDERIA MENORES DE 14 AÑOS
A LA FERIA EN METRO ¡ MAS RAPIDO, MAS COMODO !
LINEA 2 ESTACION BENIMAMET FIRA - AUTOBUS LINEA 62



NES: arcade



TALE SPIN

Las nuevas peripecias de Baloo

De nuevo están con nosotros los simpáticos personajes de la serie de televisión "Los aventureros del aire", con el temerario Baloo y su agencia de transporte aéreo prestos a comerse el mundo.

Baloo y su sobrino Kit, como cada mañana, se disponen a transportar en su aeronave la carga para unos clientes. Sin embargo, su apacible viaje se va a transformar en un infierno. Los esbirros de Don Karnage intentarán evitar por todos los medios que lleve a cabo su reparto. Baloo se verá obligado a demostrar gran pericia a los mandos del avión. Loopings, barridos y todo tipo de diabólicas acrobacias serán necesarias para huir de todos los enemigos que le acechan en las ocho fases que posee el juego.
En la primera de ellas, nuestro amigo se encuentra con unos adversarios muy pintorescos. Hay unas máquinas que arrojan sin parar mortíferas burbujas; también helicópteros y barcos que circulan a gran velocidad y amenazan la integridad física de nuestro héroe.

Por último, hay un temible submarino atómico que obstaculizará nuestro paso con su artillería.
Unos osos con muy malas pulgas practicarán el deporte del bate al comienzo de la segunda fase, lanzando contínuamente bolas a nuestro avión. Después, surgen infinidad de aviones que, al ser alcanzados por nuestros disparos, expulsarán aeroplanos de pequeño tamaño pero gran peligrosidad.
El enemigo final, como no podía ser menos, es una enorme y diabólica pelota de béisbol provista de unas curiosas hélices.
En la siguiente misión, las condiciones climatológicas serán muy adversas, pues una fuerte tormenta dificultará nuestro viaje aún más.



Nadie puede impedir que Baloo haga algo cuando se le mete en la cabeza , y ahora quiere repartir sus mercancias por todo el globo.

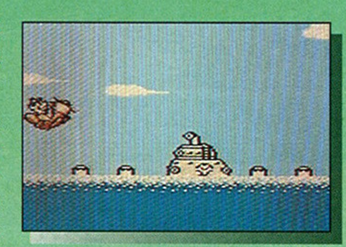
Un auténtico ejército de piratas se arrojará en paracaídas delante de tus narices. Después, los misíles harán más complicada la aventura de Baloo. Por si ésto fuera poco, una parte

Para sacar ventaja

Intenta coger todas las bolsas de dinero. Cuantas más obtengas, más accesorios podrás comprar en el hangar de Wildcat.
Cuando entres en un laberinto, no te entretengas en matar enemigos y sal cuanto antes de él.
Dispara a los globos, muros, nubes y edificios para encontrar más objetos. Luego sobrevuélalos para conseguir más bonos.
Busca en cada pantalla una puerta especial que se encuentra escondida. Si lo consigues, accederás a una pantalla de bonos con el sobrino de Baloo como protagonista.

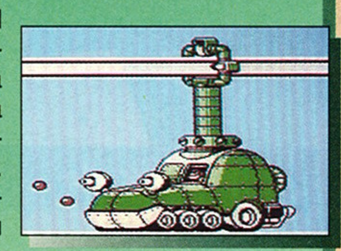
ENEMIGOS DE FINAL DE FASE

El submarino atómico



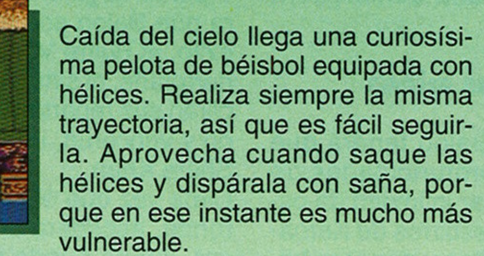
Desde las profundidades del océano surge esta amenaza nuclear. Apenas sobresale del agua, lo que dificulta su eliminación. Sólo observamos el periscopio y parte de su casco, pero es más que suficiente. Hay que dispararle por delante y detrás sin darle respiro. Si interrumpimos nuestra artillería lo pagaremos caro.

El todoterreno blindado



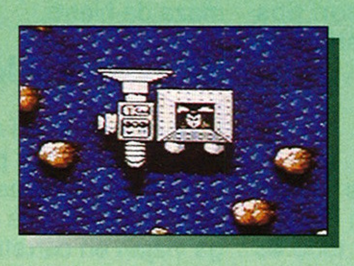
Después de superar los mil peligros de la ciudad y el laberinto de vigas nos, espera una mortífera máquina. Se trata de una especie de tanque provisto de una poderosa maza. Es totalmente inmune a nuestros disparos a causa de su blindaje. Pero si tenemos la suficiente puntería para acertar varias veces al conductor del vehículo, pasaremos por encima de él.

La bola-helicóptero



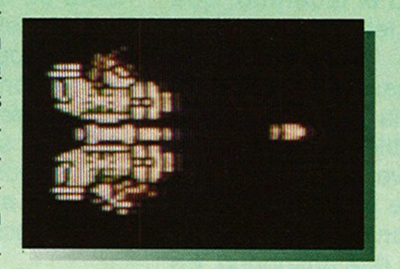
Caída del cielo llega una curiosísima pelota de béisbol equipada con hélices. Realiza siempre la misma trayectoria, así que es fácil seguirla. Aprovecha cuando saque las hélices y dispárala con saña, porque en ese instante es mucho más vulnerable.

La máquina tirapiedras



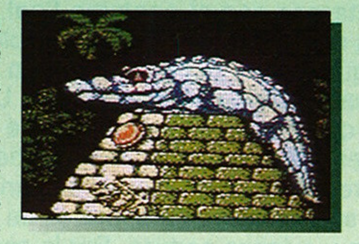
A pesar de su pequeño tamaño, su largo alcance hace de ella un adversario de cuidado. Tenemos que situarnos debajo de ella, en la esquina derecha. Una vez allí, hay que disparar en diagonal sobre la ventana, pero sólo cuando el conductor esté indefenso.

Los aviones gemelos



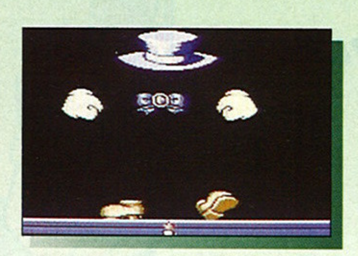
Se trata de dos aeronaves que disparan ráfagas de metralleta desde ambos lados de la pantalla. Además, aparecen y desaparecen contínuamente de tu vista con gran rapidez. Para destruirlos espera con paciencia a que se junten y dispara a su intersección. Este truco es infalible, aunque quizás tengas que repetirlo alguna vez más.

El dios cocodrilo



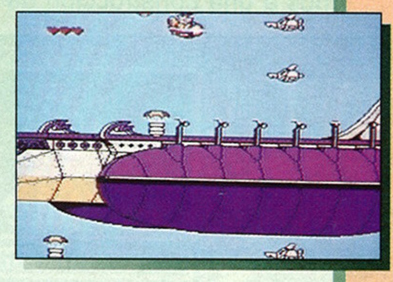
Tu amenaza es ahora una estatua gigante de un cocodrilo situada sobre de una pirámide. Los caimanes te atacarán contínuamente para que no te acerques demasiado a su divinidad. Para fulminarlo, intenta disparar a la gema colocada en el ojo del reptil.

El hombre invisible



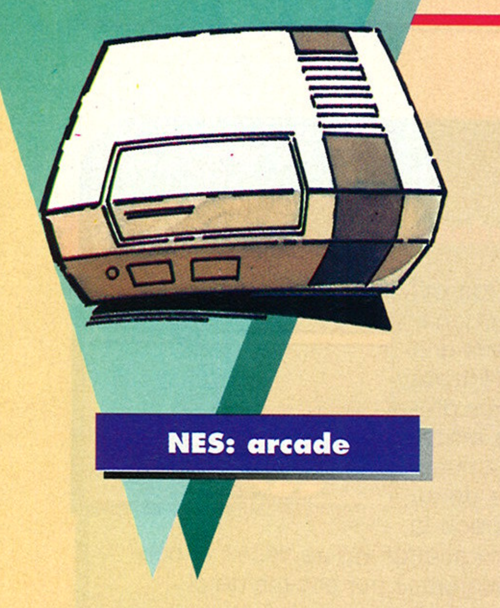
Afortunadamente no es completamente invisible a nuestros ojos. Podemos ver su cabeza, sus pies, sus manos... y su corbata. La pajarita debe ser el objetivo final de nuestros disparos. Pero para acertar en ella hay que esquivar sus guantes, lo que no es tarea fácil.

El Buitre de Hierro

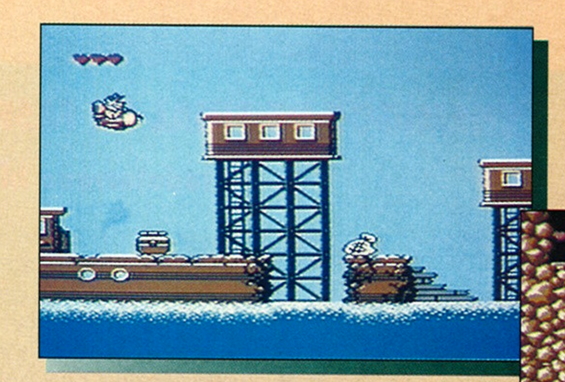


Es la fortaleza volante más grande que hayas visto jamás. Solamente su visión te provocará escalofrios. No te preocupes, es más sencillo destruirla de lo que parece. Elimina una por una sus antenas y, una vez hecho, dispara hacia su motor. Si lo consigues habrás acabado con la última arma del malvado Don Karnage.

En pantalla



NES: arcade



Es muy importante recoger las bolsas de dinero y las maletas esparcidas por todos los rincones de las pantallas.



del cielo estará totalmente infectada de minas. Como enemigo de final de fase nos encontraremos con dos aviones gemelos de características muy particulares.

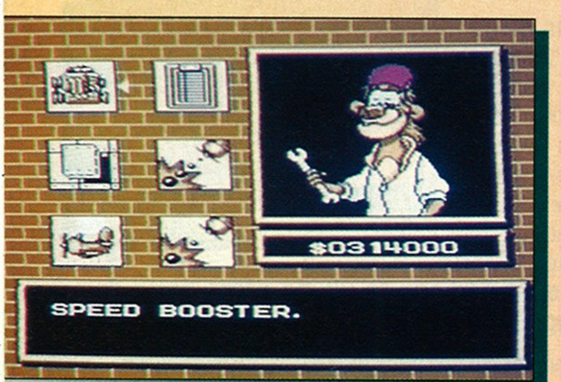
La casa encantada

Lámparas que se caen, platos y tazas que vuelan por los aires sin ningún motivo. En este cuarto nivel todo es posible, nada debe sorprendernos. Nos encontraremos con un intrincado laberinto vertical lleno de peligros. Y. lo peor de todo, tendremos que enfrentarnos con el enemigo final. Ni más menos que el hombre invisible.
La quinta fase tiene como fondo los rascacielos de una gran ciudad. Una vez que hemos llegado a la urbe los adversarios van a atacarnos por tierra y aire. Hay piratas que se abalanzarán sobre Baloo con aparatos de ala delta y aviones nodriza. Por la carretera circulan camiones blindados que disparan misiles.
Superada esta parte del nivel, llegaremos a una construcción de vigas de acero que forma un difícil laberinto, a lo que hay que sumar otros rivales que nos arrojarán trozos de metal desde lo más alto de la obra.
Pero el verdadero enemigo está por llegar. Se trata de un vehículo blindado equipado con una demoledora maza de hierro.

Un paseo por las minas

En el sexto nivel Baloo tendrá que descender a las profundidades de una mina y atravesar infinidad de oscuros tuneles. Los esbirros de Karnage viajan en carretillas y disparan bolas de granito al protagonista. Hay también serpientes venenosas, esparcidas por todo el laberinto, que despertarán de su letargo cuando Baloo se acerque.
El último escollo para acabar esta fase es una máquina que dispara piedras de considerables dimensiones.
En el penúltimo nivel, Baloo regresa a la jungla de la que procede. Sin embargo, va a encontrarse una casa muy diferente a la que abandonó. En este momento está dominada por cocodrilos que adoran a un dios de piedra que deberemos eliminar.
En el último nivel, Baloo deberá esquivar a los intrépidos esquiadores que se lanzan por la pendiente nevada a velocidad de vértigo.
Y por fin llega el último obstáculo para que Baloo acabe la aventura con éxito: el Buitre Volador. Si consigues derrotarle, el simpático oso y Kit cumplirán sus repartos en el tiempo exigido y vencerán, una vez más, al tigre Shere Khan.
Cada vez que el jugador supere una ronda, accederá al hangar de Wildcat, donde puede comprar accesorios especiales para su aeronave. Podrá elegir desde una vida extra hasta un disparo súper rápido, en función del dinero que haya conseguido recoger durante su vuelo.
La versión de **TALE SPIN** para la consola ***Nes*** es un típico juego de arcade con scroll vertical y horizontal, cuyo mayor atractivo reside en la variedad de enemigos que aparece a lo largo y ancho del cartucho.

ANDRES GARCIA



Al final de cada fase podremos efectuar reparaciones en la nave y añadir diversos accesorios con el dinero obtenido..

TALESPIN

Interés:	79
Dificultad:	89
Gráficos:	80
Originalidad:	72
Sonido:	74


Maletín para consola
y accesorios
GAME BOY * GAME GEAR
VIDEO JUEGOS
Para Archivar y Proteger
las Consolas y Videojuegos
Stand Luxe Videojuegos
Archivador
Estuche
Múltiple
V-1 Juegos
Modelo Patentado
Maletín
Consola
Videojuegos
clements
SALARÓ, S.A.
c/ Schumann, 14, Pol. Industrial CAN JARDI
08191 RUBI (Barcelona)
Tel. (93) 699 36 66, Fax (93) 699 96 26
EN TODAS LAS TIENDAS
canadian
Y EN TODAS LAS TIENDAS
ESPECIALIZADAS



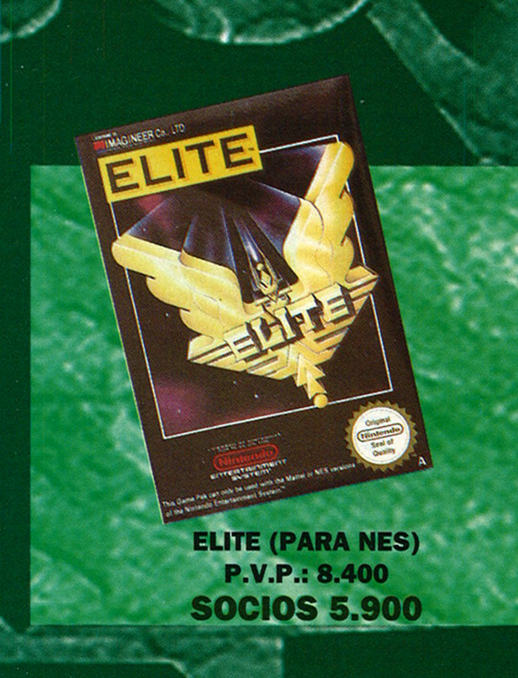
¿DONDE HABRE PUESTO MI TARJETA?
CONSULTARE EN MI SUPER ORDENADOR A VER SI EL ME PUEDE AYUDAR...
¡VAYA! PERO SI ES MIX CON MI TARJETA... Y A PUNTO DE METERSE EN UN LIO
¡MIX! ¡MI TARJETA! TENGO QUE AYUDARLE
ACEDCATE MONTON DE CHATADA...
¡AGARRATE MIX!
¡UH!
BYE, BYE PELOTA DE CHICLE
¡BUAAA! AHODA TENDRE QUE DELLENAD EL CUPON Y NO ZE EZCRIBID
¡NO ENTIENDO PORQUE COGISTE LA TARJETA Y TE FUISTE TU SOLO SIN ESPERARME!
NO QUERIA QUITARTE DE HACE LOS DEBERES, Y ADEMAS AUN NO TENGO LA MIA


SCORE 201
TIME 1:01
27
ENERGY
POD FIN TENDRE UNA TADJETA Y COMPLETAMENTE GRATIS ¡JE,JE!
DAME EZA TADJETA ENANO, O TE DESGUASO CON MI ABELATAS
¡ALTO AHI!
¡ANDA! ¿PORQUE NO RELLENAS DE UNA VEZ EL CUPON DE LA SOLAPA Y CONSIGUES TU PROPIA TARJETA?
NO ESPERO NI UN MINUTO MAS.
¡Si! y además de ser socio del club Súper Juegos como lo es Super Joy y como lo será nuestro amigo Mix. Esta tarjeta te hace jugar con estas otras ventajas:
• Concursar en el programa Súper Juego de Antena 3 Televisión.
• Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club.
• Descuentos seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian. Y sin olvidar las súper ofertas de:
canadian
Tel.: (91) 559 70 05
POP& soft
Tel.: (91) 611 65 83
Y recuerda que si quieres hacerte con la tarjeta rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.
¡¡HASTA LA PROXIMA AVENTURA!!
CLUB
canadian
super juegos
000002
DAVID MARTIN CAMPO



OFERTAS SOLO VALIDAS PARA FEBRERO
SOLO
canadian
SIN GASTOS DE ENVIO
DUNGEONS & DRAGONS
P.V.P.: 4.160
SOCIOS 3.745
PRO PAD SUPER NINTENDO
P.V.P.: 3.390
SOCIOS 3.050
Subbuteo
SUBBUTEO + VALLAS
P.V.P.: 7.540
SOCIOS 6.790
NUBY ATTACHÉ
ATACHE (GAME BOY)
P.V.P.: 3.295
SOCIOS 2.965
HANDY BOY
P.V.P.: 5.990
SOCIOS 5.390
CLUB
super
juegos

socios



ELITE (PARA NES)
P.V.P.: 8.400
SOCIOS 5.900



COMPETICION PRO (MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO)
P.V.P.: 4.250
SOCIOS 3.600



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
P.V.P.: 7.600
SOCIOS 6.100



XENON 2 + QUARTH (GAME BOY)
P.V.P.: 8.490
SOCIOS 5.490



GASTOS DE ENVIO
250 PTAS

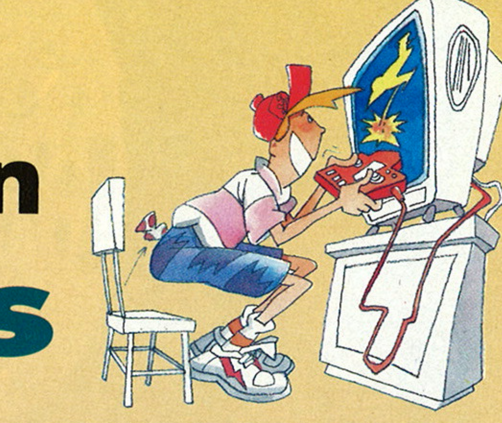


TELEMACH (PC)
P.V.P.: 7.600
SOCIOS 6.100



JUEGOS EDUCATIVOS INGLES
P.V.P.: 5.400
SOCIOS 3.990

Los súper del mes



canadian HIT CONSOLAS

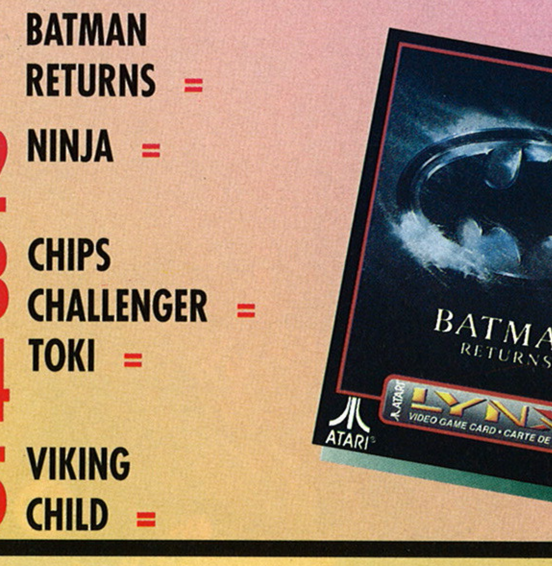
MASTER SYSTEM

1. SONIC 2 =
2. TAZMANIA ↑
3. LEMMINGS ↑
4. MASTER OF THE DARKNESS ↑
5. CHUCK ROCK ↑



ATARI LYNX

1. BATMAN RETURNS =
2. NINJA =
3. CHIPS CHALLENGER =
4. TOKI =
5. VIKING CHILD =



SUPER NINTENDO

1. STREET FIGHTER II =
2. SUPER MARIO KART =
3. SUPER GHOULS AND GHOSTS =

NES

1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. THE FLINTSTONES =
3. SUPER MARIO BROS. 3 ↑





4 JOE & MAC ↑

5 KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE ↑

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2 ↑

2 SUPER MARIO LAND ↓

3 TINY TOONS ↑

4 DOUBLE DRAGON 3 ↑

5 MARIO & YOSHI ↓



TURBOGRAFX

1 R-TYPE ↑

2 VICTORY RUN ↑

3 ALIEN CRUSH ↑

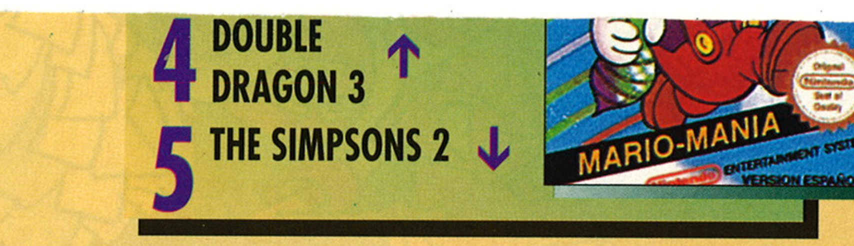
4 LEGENDARY AXE ↑

5 VIGILANTE ↓



4 DOUBLE DRAGON 3 ↑

5 THE SIMPSONS 2 ↓



MEGA DRIVE

1 SONIC 2 =

2 MICKEY Y DONALD ↑

3 INDIANA JONES 3 ↑

4 LEMMINGS ↑

5 THUNDERFORCE IV ↑



GAME GEAR

1 SONIC 2 =

2 INDIANA JONES 3 ↑

3 SHINOBI 2 ↑

4 LEMMINGS ↑

5 STREETS OF RAGE ↑

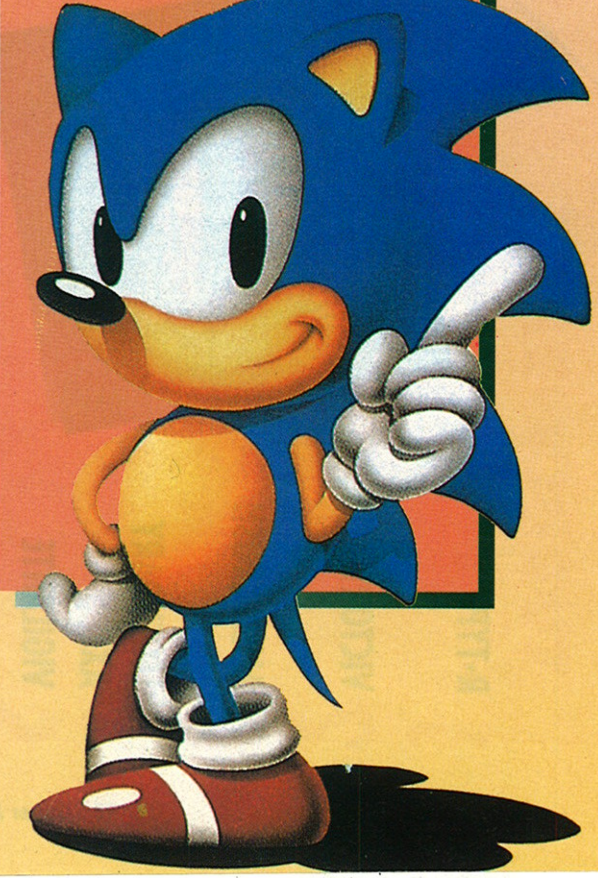


Tú me cuentas

Sega, otra vez a la palestra

¡Hola Mix!
Te escribo para darte unos trucos de los juegos ***SONIC THE HEDGEHOG*** *y* ***ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD*** *para* ***Master System.***
Cuando luches contra el doctor Robotnik en la fase de la selva guiando a ***SONIC****, vete hacia la derecha y salta al agua para encontrar una vida antes de subir por las dianas.*
Para el cartucho ***ALEX KIDD****, cuando en la pantalla aparezca Game over, coloca el mando hacia arriba y aprieta el botón 2 ocho veces. Por lo menos tiene que tener 400$.*

Marcos Velázquez González
(Valladolid)





Más de Game Boy

Estos son, tras jugar muchas horas, los códigos que he obtenido del juego ***BILL & TED EXCITING ADVENTURE*** *para* ***Game Boy****:*
México (fase 2): 555-4239.
Grecia (fase 3): 555-6767.
Inglaterra (fase 4): 555-8942.
1000000 AC.(fase 5): 555-4118.
Centro comercial (fase 6): 555-8471.
Escuela (fase 7): 555-2989.
El Abismo (fase 8): 555-6737.
Paraiso (fase 9): 555-6429.
Concierto escolar (fase 10): 555-1881.

Sergio Rodríguez
(Madrid)



SONIC

hola amigos de Super Juegos aqui tengo un truco de Sonic para tipo Megadrive cuando enchufas la consola pone Sega luego pone: Sonic present, despues de eso pulsa arriba A, abajo A, izquierda a, derecha a, a Start y Saldran todas las pantalla pulsa abajo y podras Elegi lo pantalla que quieras.

Gustavo Butron

quiero comprarme el Sonic II o CHUCK ROCK cual me recomendais.

Gustavo Butrón

Fútbol en la NES

*¿Qué tal compañeros de la **NES**?. Si tenéis el juego **NINTENDO WORLD CUP** y queréis avanzar pantallas sin tener que jugar, prueba los siguientes passwords:*

2º: 10309
3º: 30709
4º: 01511
5º: 22007
6º: 72109
7º: 10509
8º: 42411

Javier Barquero Sánchez

ECMO WORLD CUP SOCCER

Original Nintendo

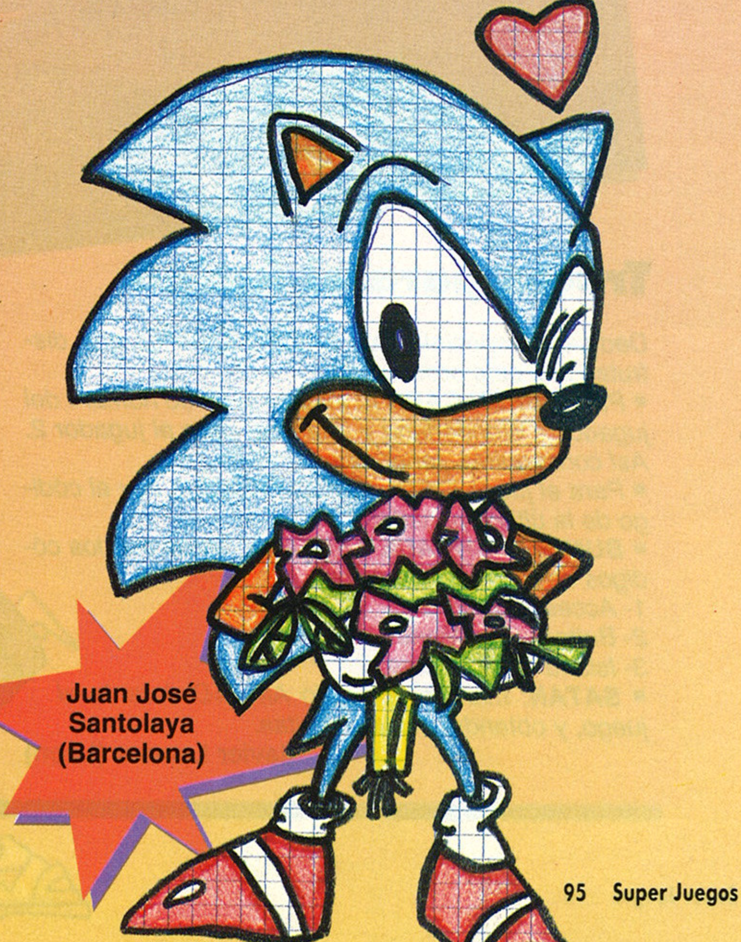


Juegos para espadachines

¡Un saludo amigos!
*Soy un entusiasta de la **Nintendo**, tengo algunos juegos y, como soy buen chico, os mando algunos códigos del juego **IRON SWORD**. ¡Divertíos!*

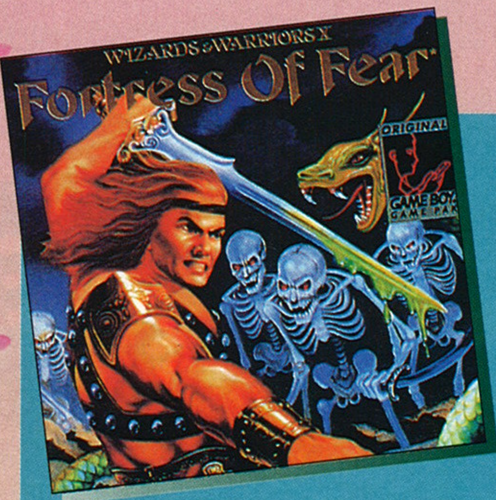
DMJMQRRLPZHG
KTTMJHPJJPBT
GDZMLHRLNRMN
MNBMNGMNZNMW
ZZPMLXNWZWXL
QTBMGRZDTJRK
HPBMGHZJNPLB
Y para la última pantalla, el código NTTMQWLPPQDK.

Rubén Dominguez (Valencia)



Juan José Santolaya (Barcelona)

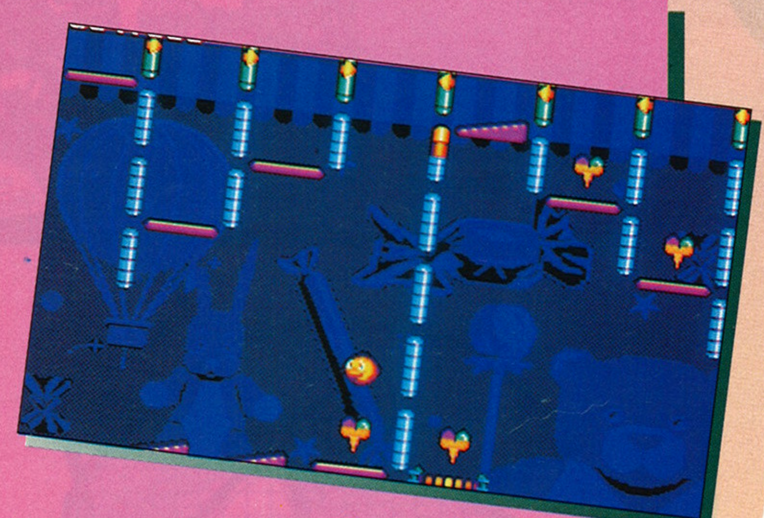
Tú me cuentas



Una de portátil

Os envio algunos trucos para el juego ***FORTRESS OF FEAR*** *para la* ***Game Boy****.*
Nivel 1.0: vete hacia atrás y encontrarás una vida extra y una llave.
Nivel 1.2: coge los tres diamantes y sube al ascensor. Cuando estés arriba, salta hacia la derecha y encontrarás otra pantalla; coge los diamantes y sube a la parte de arriba, escala el monstruo y encontrarás otra pantalla en la que te darán una llave, una vida extra y algún diamante.
Espero que os sea útil.

Alberto (Madrid)



Trucos para el Amiga

Dedicado especialmente a todos aquellos que disfrutan con este ordenador:

- *Para* ***SUPER CARS II:*** *introduce como nombre del jugador 1 Wonderland y The seer para el jugador 2. Así conseguirás tener dinero infinito.*
- *Para el juego* ***COOL CROC TWINS*** *te doy el código de la última pantalla: Girls.*
- ***BUMPY'S ARCADE FANTASY****: estos son los códigos de todas las pantallas:*

1- Acces 4- Pretty 7- Lovely
2- Button 5- Winner 8- System
3- Island 6- Zombie

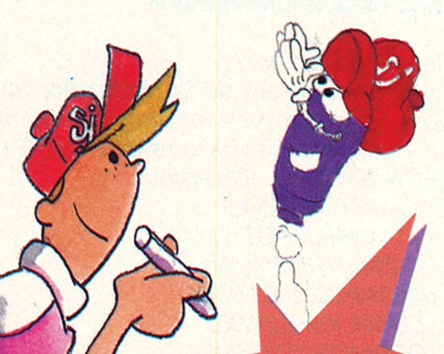
- ***SATAN****: mantén apretado Alt+1+D durante el juego, y obtendrás vidas infinitas.*

Javier Lemaur (Leon)

Hola super amigos os mando un truquillo para mario bros en el mundo 1-1 te puedes meter en el ultima tubo y coger monedas o pasar de largo y al principio de un monticulo verde saltar te saldrá una seta ¡cogela! que es una vida.





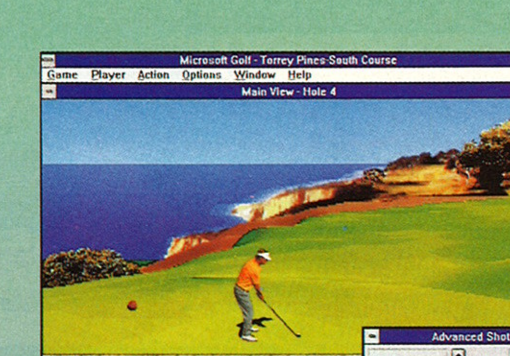


Víctor Megías Torres (Almería)

Antes que nadie

MICROSOFT GOLF

Campeonatos bajo Windows



Cualquiera de las palabras escritas en su día con motivo del LINKS 386 PRO es válida para este programa que se utiliza únicamente con ***Windows*** y cuyo desarrollo es prácticamente idéntico. Los gráficos son sensiblemente inferiores, pero se pueden utilizar los campos de este último para el simulador deportivo de **Microsoft**.

En este caso, de salida, contamos con el Torrey Pines, un campo ubicado en la localidad californiana de La Joya. Como campos adicionales, se disponen de Bountiful in Bountiful (Utah), Firestone in Akron (Ohio), Bay Hill in Orlando (Florida), Pinehurst in Pinehurst (North Carolina), y Dorado Beach in Dorado (Puerto Rico).

El sistema de ventanas de ***Windows*** permite jugar en cada uno de los recuadros del programa, desplazándolos, maximizándolos o minimizándolos, según nuestras preferencias. Lo mejor de este **MICROSOFT GOLF** es, sin duda, la ayuda adicional de que dispone el usuario. Asimismo, y de acuerdo con las reglas de la USGA, Asociación de Golf de Estados Unidos, se puede utilizar el *gimmie* y el *mulligan*. Estas opciones sirven para arrastrar la bola al hoyo -entre 10 pies y 3 metros-, o repetir un golpe por recorrido. En modo práctica se dispone de esta opción sin límite, aunque se refleja el número total de *mulligans* en la tarjeta de cada jugador.

Aunque no hay una opción que indique las distancias de cada palo o madera -el caddie entra automáticamente-, en la contraportada del manual disponemos de unas instrucciones abreviadas para manejar el *swing* y comprobar las distancias. Incluso se indica que el recorrido de la bola para un amateur es un diez por ciento menor que la de un profesional, y un veinte por ciento en el caso de un novato.

M. BARRERO

FICHA TECNICA

Nombre: Microsoft Golf
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Configuración mínima: Ordenador personal 286 o superior, Windows 3.0 o superior, tarjeta VGA, 2 MB de RAM y ratón.
Género: deportivo

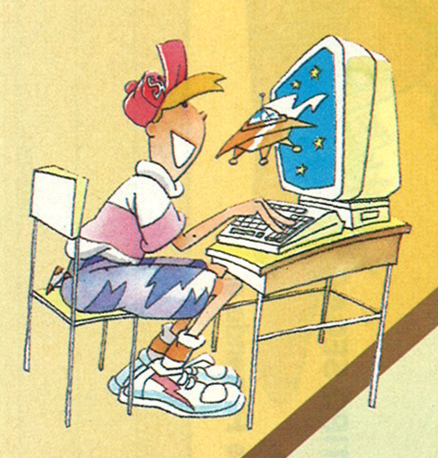


Sistema estudiado: PC





canadian
¡PREMIOS A LA VISTA!
SI ENCUENTRAS EN ESTE DIBUJO:
•AL ROBOT MIX •A MISTER CANADIAN •3 HOJAS LOGOTIPO CANADIAN •1 CONSOLA •1 LOGOTIPO SEGA
Márcalos con un círculo, rellena el cupón y séllalo en tu centro CANADIAN más próximo, antes del 26 de Febrero.
El sorteo se celebrará en directo el sábado 27 de Febrero de 1993 en el centro CANADIAN de Valencia en la calle Fernando el Católico, 2. De 12.00 H a 13.00 H. Participarás en el sorteo de:
1 MEGA DRIVE
Subbuteo
1 SUBBUTEO
10 LOTES DE TRES PELICULAS.
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.:
Teléfono:
Población:
Provincia:
Edad:
CREMA



ORDENADORES

INCA

¿Quién dijo que la historia no es divertida?

Francisco Pizarro emprendió la conquista del Perú en 1532. Con la ayuda de tan sólo doscientos hombres, logró dominar a un ejército compuesto por varias decenas de miles de soldados indígenas, liderados por Atahualpa.

Atahualpa era el dueño y señor de Tawantinsuyu, un poderoso imperio que se extendía desde Chile a Ecuador, pasando por Bolivia, Perú y gran parte de la Amazonia, conseguido gracias a los grandes misterios de la civilización Inca.

El gran inca Huayna Capac, su padre, escondió antes de su muerte los poderes ancestrales de su pueblo en el espacio-tiempo, para evitar que fueran tomados por los españoles, a los que bautizaron como los extranjeros barbudos llegados de lejanas tierras.

Han pasado cinco siglos y **Coktel Vision** nos da la posibilidad de jugar con la historia y dar un giro a los acontecimientos. Para ello, nos encarnamos en el Dorado, un ser mítico que deberá recuperar los poderes escondidos por Huyna Capac para lograr el renacimiento del imperio inca.

El peligro para llevar a cabo nuestra misión tiene nombre propio: Lope de Aguirre, conquistador y lugarteniente de Pizarro que, en su afán de riquezas, ha encontrado una



Los dioses míticos te acompañan. Ellos te concederán el primero de los poderes incas.

Huayna Capac comparte con nosotros su sabiduría y nos dá los primeros consejos, accedemos al juego.

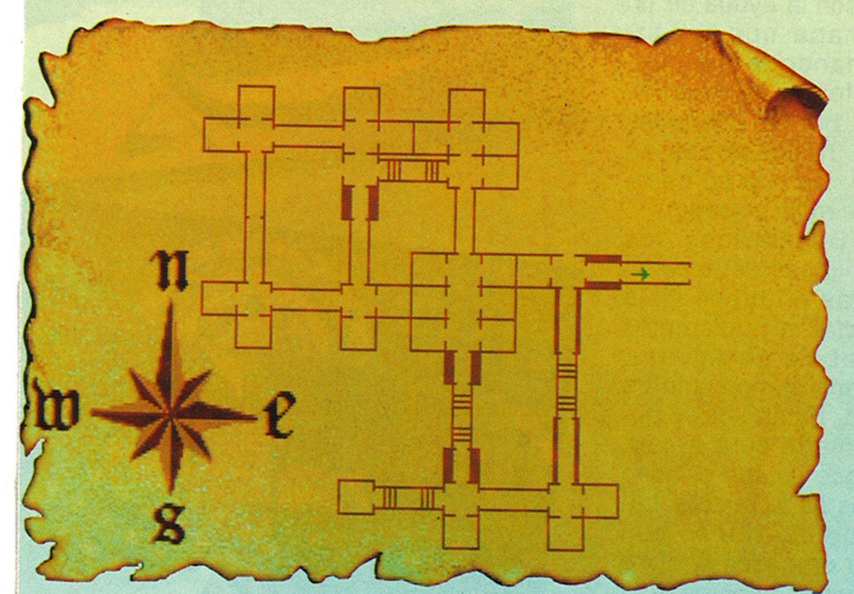
Diversión asegurada

A los mandos del Tumi –nombre de una espada sagrada inca que ha sido transformada, en esta aventura, en nave espacial– da comienzo la larga búsqueda de los secretos del imperio perdido. Hay que tener en cuenta que durante todo el programa se viven diversos anacronismos históricos debido a que transcurre en la compleja dimensión espacio-tiempo.

Tras evitar los cientos de meteoritos que salen a nuestro encuentro, llegaremos a un extraño planeta en el cual tendrá lugar el primer enfrentamiento con las fuerzas de Aguirre. El escenario de la batalla está basado en una escena de la película La Guerra de las Galaxias. Tendremos que pilotar con destreza nuestra nave por un angosto túnel, con naves

Encarna a El Dorado y devuelve al pueblo inca los secretos ancestrales que le fueron robados





Cuando pierdas la orientación, puedes acceder al mapa de la sección en la que te encuentres y recapacitar sobre los últimos pasos realizados.

En el transcurso del juego te enfrentarás en multitud de ocasiones con los secuaces de Aguirre. Hay que estar alerta; no te fíes de ningún rincón.

puerta para acceder a tan extraña dimensión.

El Dorado contará con la ayuda de Huayna Capac, que le guiará por la buena senda gracias a sus consejos y avisos, y de Accla, sacerdotisa inca, que recompensará su valor con el poder de la energía temporal.

Tras una preciosa secuencia de presentación, en la cual el gran inca

FICHA TECNICA

Nombre: Inca
Fabricante: Coktel Vision
Distribuidor: System 4
Sistema: PC y CD-ROM
Género: aventura gráfica




Sistema estudiado: PC

deseosas de localizarnos en su cruceta de disparo.

Si logramos despistar al enemigo, podremos aterrizar en un laberíntico templo, en el cual deberemos solucionar misterios con forma de puzzles lógicos, que nos ayudarán a alcanzar el poder escondido.

En estas fases de tierra, contamos con la ayuda de un mapa que irá tomando forma conforme avancemos por las diferentes habitaciones en las que se desarrolla el juego.

Descifrados los enigmas del templo, y tras un breve viaje espacial, alcanzaremos la carabela de Aguirre. Ha llegado el momento de la verdad. Estás sólo y debes enfrentarte cara a cara con áquel que usurpa el trono y los secretos de tu pueblo. Lucharás en dos ocasiones con Aguirre, haciendo una escala, entre ambas batallas, en el templo de la virgen Accla, que guiará tus pasos.

En tus manos está el poder de cambiar la historia.

El juego cuenta con gráficos de calidad inigualable en VGA 256 colores. La presentación está realmente lograda y cada fase cuenta con gráficos propios, entre los que destacan los de la carabela española, realizada con imágenes renderizados en tres dimensiones. Todos los personajes que intervienen en el juego son digitalizaciones de actores y actrices reales; lo cual ha llevado a que sus movimientos sean prácticamente perfectos. Entre fase y fase diversas animaciones aportan un contenido más rico al desarrollo del argumento.

Para sacar ventaja

En las fases de aproximación a los distintos planetas es aconsejable esquivar los meteoritos con suaves desplazamientos del ratón, ya que,si no se tiene buen pulso, la nave comenzará a girar rápidamente siendo imposible su manejo.

¡Cuidado!; es posible que en nuestro afán por destruir a una nave enemiga nos acerquemos tanto a ella que nos haga perder parte de nuestra energía.

Todos los puzzles tienen soluciones lógicas; si no la encuentras, intenta buscar por la pantalla con la ayuda del cursor, muchas veces existen mecanismos secretos escondidos entre los muros.

Una banda sonora

Si contamos con una tarjeta de sonido tipo SoundBlaster, podremos escuchar las digitalizaciones de las voces de los personajes en dos idiomas, el quechua y el inglés. Para ayudarnos, aparecerá también su



La carabela es el cuartel general del enemigo. En ella encontrarás el último poder. Para escapar de la cripta, señala los recuadros en el siguiente orden: arriba, abajo, izquierda y derecha.

LOS PERSONAJES



El Dorado
Protagonista de la aventura, debes guiarle para obtener los poderes y misterios incas.



Huayna Capac
El último gran inca. Su espíritu guiará a El Dorado a lo largo de su búsqueda en el tiempo.



Aguirre
El conquistador español combina la fuerza con la inteligencia para derrotar al héroe.





Accla
La virgen del Templo de Col, quien dará el poder sobre la materia a El Dorado.

correspondiente traducción al castellano. En la pantalla de inicio podremos acceder a un diccionario de quechua en el cual se explica el significado de todas las palabras que aparecen en el transcurso del juego. Además, el programa cuenta con una banda sonora de doce melodías, música andina en su mayoría, que podemos escuchar en el orden que deseemos gracias a la especie de reproductor de Compact Disc de la primera pantalla.
Todo ello conforma un programa altamente recomendable por su interesante argumento, excelentes gráficos y gran sonido. Para disfrutarlo, necesitas tener, como mínimo, dieciocho megas de capacidad en tu disco duro. 

ANTONIO GREPPI



El Tumi, que en el juego es tu nave espacial, recibe el nombre de la espada sagrada inca.

INCA

Interés:	95
Dificultad:	91
Gráficos:	97
Originalidad:	96
Sonido:	98

CASTLE OF DR. BRAIN

Viaje al mundo de la lógica

La firma estadounidense Sierra se ha ganado a lo largo de los últimos años un merecido prestigio dentro del mundo del software para ordenador. A la calidad y buen gusto de todos los juegos presentados bajo su sello, se suma un elemento educacional que los hace casi irresistibles y que alcanza en su nuevo lanzamiento matices de obra maestra.

EL CASTILLO DEL DOCTOR BRAIN es una gran mansión repleta de habitaciones cuyos secretos sólo pueden ser desvelados por nuestra sagacidad. Este científico locuaz nos formulará tantos enigmas como compartimientos tiene su viejo caserón. Algunas veces, la lógica se convertirá en el único medio para solventar sus acertijos; otros deberán ser resueltos con ayuda de la inteligencia, o de la agudeza visual y, muchas veces, con las dosis de fortuna que acompañan a toda gran empresa.

Todos los enigmas que el doctor plantea están basados en juegos que, en su día, se convirtieron en modelos a seguir. Entre ellos se encuentra el llamativo Simón, un desafío a los sentidos en el que debemos memorizar una secuencia de sonidos y colores; la sopa de letras, cuyo objetivo será encontrar una larga serie de términos relacionados con los juegos y un sinfín de problemas más, que pondrán a prueba nuestra inteligencia.

Según nos vamos adentrando en los confines del Doctor Brain, los problemas aumentan en dificultad, a la vez que cambia la temática de las preguntas. Al principio del programa, los enigmas versarán sobre matemáticas. Una vez hayamos resuelto las cábalas, el Tiempo se convertirá en un duro escollo que adquiere forma en complejos relojes que nos harán pasar apuros.

Lo que se podría presumir como periodos transitorios entre planta y planta del castillo, se convierte en un enraizado laberinto que exige



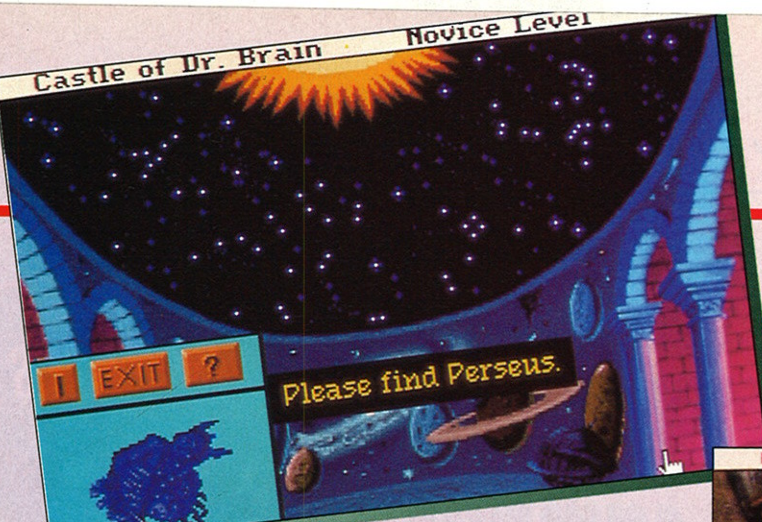
Para entrar en el castillo del Dr. Brain debemos abrir la puerta memorizando una combinación de sonidos y colores. Una vez dentro, encontraremos retos fascinantes.

FICHA TECNICA

Nombre: Castle of Dr. Brain
Fabricante: Sierra
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: Arcade-reflexión



Sistema estudiado: PC



Si observas bien la foto de los números tendrás la disposición adecuada para resolver uno de los enigmas del Doctor. Al final del juego, tus conocimientos de astronomía serán vitales.



Un estímulo a la inteligencia ronda la mansión de la ciencia. Sólo los más doctos podrán acceder a los secretos que guarda celosamente

grandes dotes de orientación y del cual sólo tenemos una breve referencia en el mapa y por la visión subjetiva tridimensional.

El programa, fiel al patrón de sus predecesores en **Sierra,** exige una incesante búsqueda de medios para poder obtener los objetivos deseados. Así, para realizar toda la serie de acciones imprescindibles para acabar el juego –tales como andar, coger, etcétera– debemos utilizar iconos. Existen dos ventanas, una de inventario y otra de opciones, en las que podemos cambiar el nivel de sonido, grabar y restaurar partidas, quitar el juego y, lo más importante, cambiar el nivel de dificultad. El grado de complicación de los acertijos es opcional y el ordenador jugará con un amplio espectro de preguntas que se mueven entre las obvias y aquellas cuya erudición sólo está al alcance de los más doctos. Por ello, te aconsejamos que, la primera vez que juegues, lo hagas en un nivel fácil para ir aumentándolo conforme crezca tu conocimiento sobre el juego.

CASTLE OF DR. BRAIN

Interés:	94
Dificultad:	91
Gráficos:	87
Originalidad:	89
Sonido:	84

Gráficos y sonido

Los gráficos reflejan con nitidez la clase y calidad de su fabricante. **Sierra** continúa con la técnica de digitalización de pantallas pre-dibujadas, que dotan al juego de una gran categoría, al igual que ocurriese con toda la saga de LARRY. La configuración, especialmente difícil en juegos de lógica, es exquisita, sobre todo en la parte dedicada a la electrónica y la robótica, en las que se presentan ideas geniales. El sonido, elemento que la firma americana cuida con esmero en sus programas, se apoya en magníficos efectos acústicos y en una fantástica banda sonora. Por ello es recomendable la instalación de una tarjeta de sonido para poder captar en toda su magnitud este magnífico programa.

CARLOS YUSTE

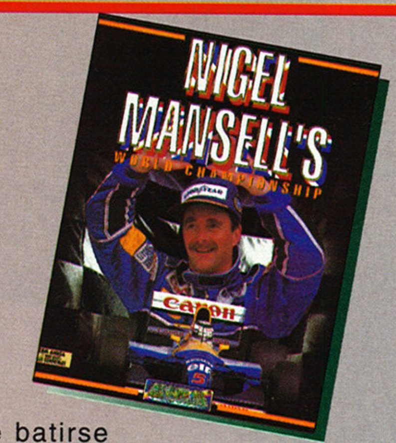
Para sacar ventaja

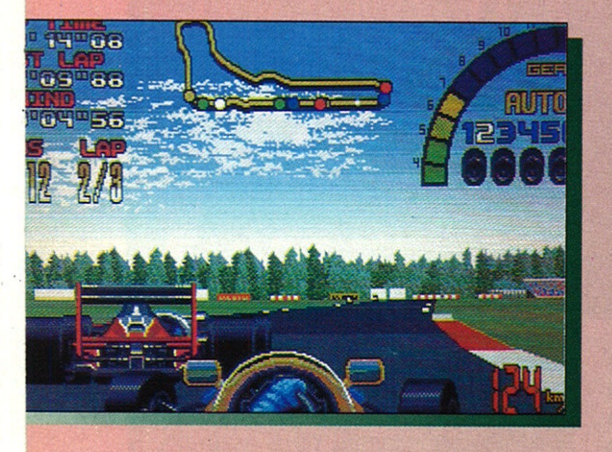
Un buen consejo para acabar con éxito este juego es grabar la partida antes de que nos planteen un nuevo problema. Entonces, deberemos utilizar la ayuda -aunque para ello debamos gastar una moneda- y restaurar el programa en el punto en que lo salvamos. De esta manera, la ayuda será gratuita.

Antes que nadie

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

En la cabina del campeón





Para obtener una buena clasificación hay que elegir cautelosamente los accesorios de nuestro Fórmula.

Ya puedes disfrutar de toda la emoción del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno, a los mandos del Renault de Nigel Mansell. Ambos, vehículo y piloto, demostraron el año pasado formar el binomio más completo del automovilismo.
El principal aliciente de este simulador deportivo se centra en la posibilidad de batirse con los grandes pilotos de la categoría reina del automovilismo, y formar parte del equipo Renault.
La competición se disputa en 16 circuitos repartidos por toda la geografía mundial, de los que el programa respeta su trazado original y ofrece información adicional relativa a las condiciones metereológicas previstas para el día de la carrera. En función de estos factores ambientales, hay que decidir el motor, los neumá-

ticos y los alerones con los que equipar el automóvil, a fin de adaptarse a las circunstancias reinantes. Además, durante cada gran premio se ofrece la posibilidad de entrar en boxes y cambiar las ruedas en caso de haber tomado una decisión inicial equivocada o de producirse una modificación repentina del clima.

Antes de iniciar una prueba oficial, existe la opción de disputar una vuelta de clasificación con el objeto de conseguir el mejor tiempo posible, y con ello una posición ventajosa en la parrilla de salida. También es posible participar directamente en la carrera pero, en este caso, Nigel Mansell parte a la cola de los doce coches que luchan en el campeonato. Cada gran premio se disputa a 5 vueltas, al final de las cuales se otorgan los correspondientes puntos según el orden de llegada. Estos se van sumando en la clasificación general del mundial, que una vez finalizada la temporada nos da el campeón.

Hay otras dos alternativas para disfrutar al volante del Renault, que consisten en vencer al cronómetro, o simplemente recorrer el circuito elegido guiado por los consejos del famoso piloto que da nombre al juego.

Para facilitar el control, se incluyen todos los elementos que componen el panel de mandos a ambos lados de la pantalla. Además, los gráficos están en la línea de este género de programas, y el sonido toma una especial importancia a la hora de utilizar las marchas con el cambio automático.

JAVIER ITURRIOZ

FICHA TECNICA

Nombre: Nigel Mansell
Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga, Atari, PC
Género: deportivo





Sistema estudiado: Amiga

Para sacar ventaja

Es fundamental adaptar las características del coche al trazado del circuito y a las condiciones atmosféricas.

Para no partir desde la última posición de la parrilla de salida, hay que disputar la vuelta de clasificación.


SNEAKERS, SEGA
REGALÁN CIEN
Fisgonea Super J
"ESE
Cine
Los Super juegos
ROBERT REDFORD
DAN AYKROYD
BEN KINGSLEY
MARY McDONNELL
RIVER PHOENIX
SIDNEY POITIER
DAVID STRATHAIRN
A burglar, a spy, a fugitive, a delinquent, a hacker, and a piano teacher... and these are the good guys.
SNEAKERS
SONIC THE HEDGEHOG 2
SONIC 2
SEGA SPAIN
SEGA
Super juegos
EL AÑO DE LOS SIMPSONS
SUPER JUEGOS
SNEAKERS

Y SUPER JUEGOS
...TOS DE PREMIOS

...uegos y Descodifica la clave secreta.

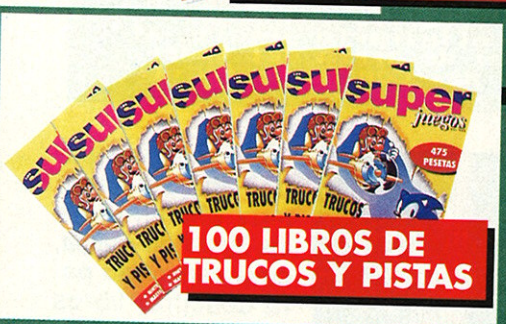
...E SERA TU OBJETIVO"

Fíjate bien porque la clave es muy fácil. En esta página te damos 7 pistas. Si ya has descodificado la clave, corre a ver la película SNEAKERS y ¡SUERTE!. Si todavía tienes dudas, en nuestro próximo número te daremos una pista infalible para descifrar la clave.

¡CIENTOS DE PREMIOS TE ESTAN ESPERANDO!



100 Tarjetas de socio al CLUB SUPER JUEGOS



100 LIBROS DE TRUCOS Y PISTAS



10 Primeros premios
Incluye: Mega Drive Básica Pistola Menacer con 6 juegos Action Chair Arcade Power Stick.

30 Game Gear Básica

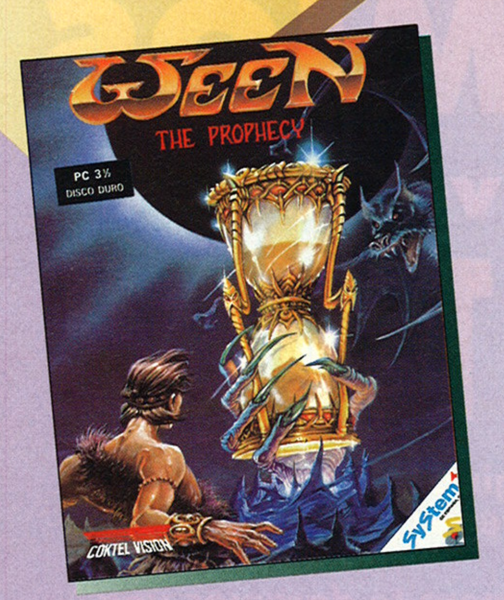
Para poder ganar estos premios, deberás enviar el ticket de entrada al cine de la película "SNEAKERS", así como el cupón original con tus datos (no valen fotocopias) con la clave secreta, antes del 10 de Marzo, día en que se realizará el sorteo ante Notario.

Participar en esta promoción supone la autorización de uso paraSuper Juegos de la base de datos generada. El hecho de participar en esta promoción supone la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese, no contemplado en estas bases, será resueto por los organizadores y el Notario que dará fe del mismo.

¡FISGONEA Y GANA CON SEGA Y SUPER JUEGOS!

Recorta y envía este cupón a : Ediciones Mensuales Revista Super Juegos C/ O'Donnell 13 28009 Madrid, indicando en una esqina del sobre "SNEAKERS"

Nombre..Apellidos..
Dirección..
Población..Provincia........................C.Postal..................Teléfono...............Edad......
Modelo de consola u ordenador que posees ....La clave secreta es ....

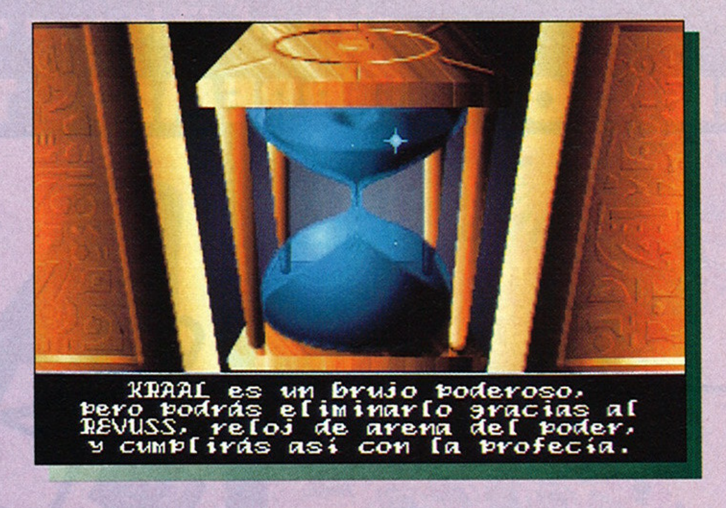


WEEN: LA PROFECIA

Magia Blanca

Según cuenta una antigua leyenda, el día del gran eclipse regresará el malvado Kraal de su destierro para hacerse con el reino de las rocas azules. Ohkram, mago bueno, se encuentra demasiado débil para hacerle frente, por lo que Ween, su nieto, será el encargado de detenerlo.

Sólo el temor a la profecía mantiene alejado al malvado señor del reino, sobre el que ansía extender su poder.
Ween debe impedírselo, y para ello deberá buscar el templo en el que se encuentra el reloj de arena mágico, el Revuus, e introducir en él tres granos de arena que se encuentran perdidos por el camino.
La primera fase se desarrolla en la casa de Ohkram. Allí tendremos un primer contacto con Urm, el vampiro amaestrado que adora comer y su apetito no tiene límites; con los gemelos Ubi y Orbi, vivarachos y divertidos servidores de Ohkram que, a pesar ser bastante bromistas y algo torpes, intentarán ayudar al nieto de su señor siempre que puedan; y en último lugar, con Petroy, el buen amigo del anciano mago, que sigue a Ween a través del espíritu y se comunica por telepatía. Es un sabio muy aficionado a los libros de magia, cuya capacidad para descifrar libros de texto, será de gran utilidad a nuestro protagonista.
Es fundamental buscar la entrada a las catacumbas que conducen hacia el templo secreto. En ellas nos enfrentaremos a monstruos y pruebas de ingenio que, al ser resueltas correctamente, nos proporcionan los granos de arena necesarios para nuestra misión. Al llegar a la entrada del templo Opale, su guardiana y la



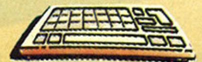
Para derrotar al malvado Kraal debes conseguir los tres granos de arena perdidos e introducirlos en el Revuus, reloj de arena del poder.



Ubi y Orbi son dos simpáticos gemelos que transportarán los objetos que consigas. Son serviciales, pero ten cuidado: son muy descuidados y pueden perder alguno.

FICHA TECNICA

Nombre: Ween: La profecía
Fabricante: Coktel Vision
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: Aventura gráfica

Sistema estudiado: PC

LOS PROTAGONISTAS

Ween:
Protagonista de la aventura y nieto de Ohkram. La bola de cobre mágica, capaz de transformarse en distintos objetos, es su principal herramienta.



Urm:
Vampiro con poderes mágicos. Aparece cuando Ween hace sonar una flauta. Siempre está dispuesto a ayudarnos a cambio de alguna fruta.



Ohkram:
Hechicero maestro, protector del reino de las rocas azules. Conoce el camino al Templo secreto.



Opale:
Hechicera que guarda la entrada al templo donde se guarda el **Revuus**.



Kraal:
Enemigo de Ohkram. Utilizará sus poderes para hacerse con el control sobre el reino de las rocas azules.



Borgol:
Criatura verde capaz de ver el futuro. Opale lo utiliza como mensajero.





Ubi y Orbi:
Estos dos simpáticos gemelos seguirán a Ween acarreando sus objetos. Su carácter bromista y divertido les pondrá en más de un aprieto.



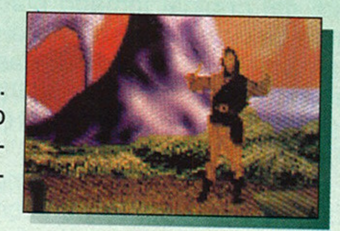
Orivor:
Pequeño insecto muy asustadizo, de voraz apetito y que se alimenta exclusivamente de oro.



Petroy:
Amigo de Ohkram, es capaz de comunicarse telepáticamente. Nos ayudará dándonos pistas y descifrando mensajes escritos en lenguas extrañas.



Gusano:
Se alimentan de setas. Es tan hambrón como desconfiado: no se asomarán si hay algún enemigo suyo cerca.



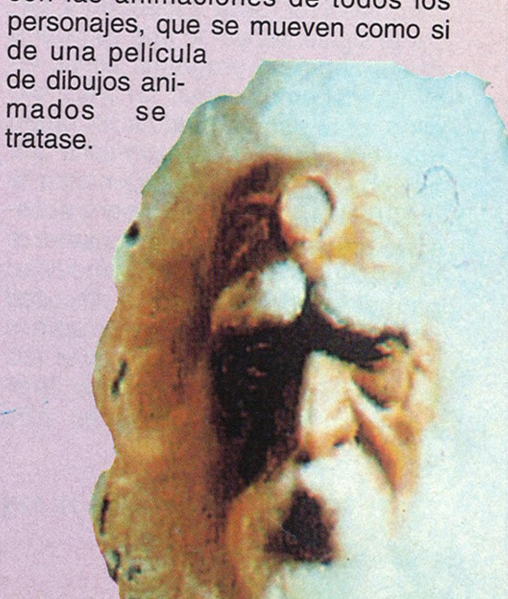
única que puede abrir la puerta, ha sido hechizada por el codicioso Kraal, así que debemos crear una pócima mágica especial que rompa el conjuro. Al entrar en el templo descubrimos que el reloj de arena ha sido robado y llevado a la isla del volcán por Kraal. Tras buscar un medio de transporte adecuado, y superar al guarda de la isla, conseguiremos entrar dentro del crater, llegar hasta el Revuus e introducir dentro de él los tres granos de arena, para que así pueda cumplirse la profecía.

Para sacar ventaja

Experimenta con las pócimas y prueba sus efectos. Son la clave de muchas pantallas. Habla con Petroy frecuentemente. Sus ayudas serán muy valiosas.

El juego

Gracias a su cuidada interactividad, la ergonomía de utilización del juego es, en general, sumamente sencilla. Los gráficos han sido cuidados al detalle, tanto en su diseño como en la composición y el color, pero sin ninguna duda, lo más espectacular son las animaciones de todos los personajes, que se mueven como si de una película de dibujos animados se tratase.



A examen





Es muy importante examinar toda la pantalla buscando objetos de incalculable valor en nuestra misión.



Un enorme dragón vigila la entrada al templo y hay que acabar con él para poder continuar la aventura.

Son imágenes digitalizadas directamente del original tomado por una cámara de vídeo. El sistema de control es simple pero efectivo. Basado en el ratón, recuerda al utilizado en GOBLIINS II o en BARGON ATTACK.
Por su parte, el sonido se compone de diversas melodías, que acompañan a los personajes durante toda la aventura, además de una gran variedad de curiosos efectos digitalizados.
La mecánica es sencilla: debemos utilizar los objetos que encontremos para resolver cada escenario y pasar al siguiente, por lo que se podría definir como un programa lineal, en el que debemos seguir un único camino, pero eso sí, guardar un orden determinado. Otra característica que hay que agradecer es que nunca te destruyen, por lo que no será necesario grabar el juego continuamente lo que supone una gran comodidad para el jugador. Aunque la dificultad no es excesiva, el gran número de escenarios logrará tenernos entretenidos durante bastante tiempo y en ningún momento nos defraudará.

TOMAS TEJON

POCIONES

Poción reductora:
(Hay que mezclar en el caldero veneno+polen+elixir). Reduce el tamaño del ser vivo sobre el que se aplica.

Poción de crecimiento:
(Veneno+polen). Inversa a la anterior. Aumenta el tamaño de cualquier animal o planta.

Poción Luciferis:
(Trufa+veneno). Convierte cualquier piedra preciosa en fuego.

Poción Vitalis:
(Trufa+polen). Devuelve la vida a las criaturas que Kraal ha convertido en piedra.

Poción Metamorfis:
(Trufa+polen+veneno). Logra transformar objetos imprimiéndoles las características de otros.



WEEN; LA PROFECIA

Interés:	85
Dificultad:	80
Gráficos:	95
Originalidad:	80
Sonido:	92

¿Quieres ser uno de ellos, jugando desde casa?



CADA VIERNES PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. CADA SEMANA TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI", TE LLAMAREMOS A CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3 QUE SE EMITE TODOS LOS VIERNES. AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE LA MISMA VIDEOCONSOLA QUE ELLOS. ¡ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Recorta y envía este cupón a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madrid.

Nombre y Apellidos:

Dirección: C.P.: Población:

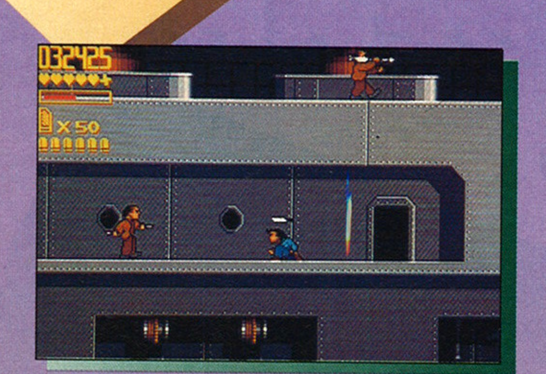
Provincia: Telf.: Edad: Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Modelo de ordenador o consola que posees:

NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "EL SUPER TRONCHI DE ANTENA 3"

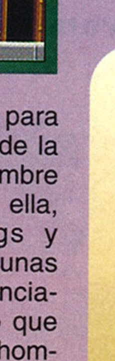
LETHAL WEAPON

Solos contra el crimen





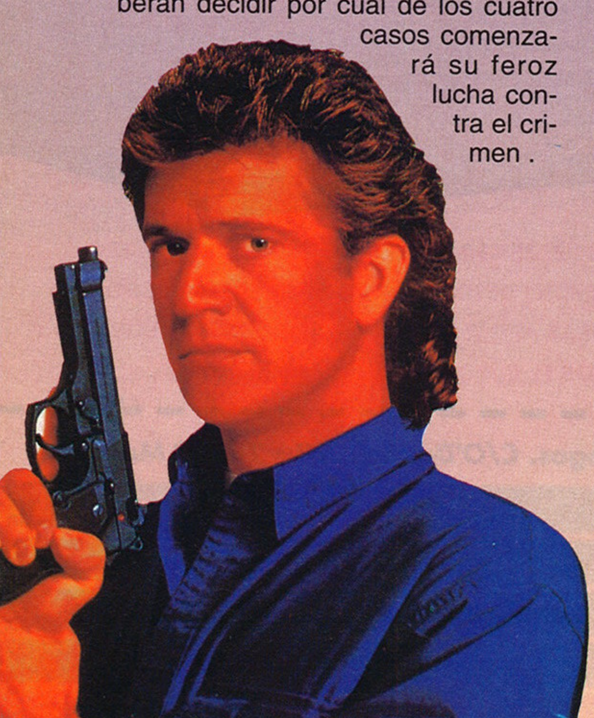




Los detectives Riggs y Murtaugh han intentado resolver un caso que no les había sido asignado. Por desgracia para ellos, han fracasado en su intento. Como premio a su "travesura", el comisario de policía les ha mandado, después de muchos años de servicio, a patrullar las calles, como a dos novatos.

En una misión rutinaria, descubren que existe tráfico ilegal de unas armas confiscadas por la propia policía. Pero a Riggs y Murtaugh no se les considera lo suficientemente capaces para encargarse del caso. Por ello, deben demostrar de nuevo su valía profesional. Sólo si son capaces de resolver cuatro difíciles casos que se les han asignado, recuperaran su condición de detectives.

En las oficinas de la comisaría deberán decidir por cual de los cuatro casos comenzará su feroz lucha contra el crimen.



ARMA LETAL es una aventura para un solo jugador. En la pantalla de la oficina hay una puerta con el nombre de "Locker Room". Entrando en ella, podemos elegir entre Riggs y Murtaugh. Cada policía posee unas características propias y diferenciadoras de su compañero, por lo que es conveniente saber elegir al hombre adecuado para cada misión.

Los casos están divididos en dos o tres niveles, dependiendo de la dificultad de la misión. Al final de cada una de ellas hay un jefe criminal cuya energía se refleja en la parte superior derecha del monitor. Hay que tener mucho cuidado con ellos ya que son muy rápidos y peligrosos.

Al comienzo del juego se dispone de dos cartuchos de balas, por lo que habrá que tener cuidado y reservar munición siempre que se pueda. Si el detective se queda sin armas, el único recurso que tiene para enfrentarse a sus adversarios es el combate cuerpo a cuerpo. Es necesario acercarse al enemigo lo suficiente para darle patadas y acabar con él. Existen numerosos iconos que nos ayudarán en la aventura: el corazón pequeño repone la energía perdida, los corazones grandes son vidas extras, el clip de munición proporciona un cartucho más, las lupas son puntos de bonificación y la pistola aumenta la potencia de disparo.

Este programa, basado en la célebre trilogía de la pantalla grande, es un entretenidísimo y difícil juego que posee gráficos muy logrados y un excelente sonido.

DAVID GARCIA

FICHA TECNICA

Nombre: Lethal Weapon
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga, Atari ST y PC
Género: arcade





Sistema estudiado: Amiga

LETHAL WEAPON

Interés:	80
Dificultad:	85
Gráficos:	70
Originalidad:	74
Sonido:	82



MAGOS DEL HUMOR

Mortadelo y Filemón

el 35 ANIVERSARIO

SÍ, SÍ, YA SE QUE ES COSTUMBRE HACER SALIR A UNA CHICA DEL PASTEL DE ANIVERSARIO, PERO... ¡CREO QUE SE UTILIZA OTRO SISTEMA, OIGA!

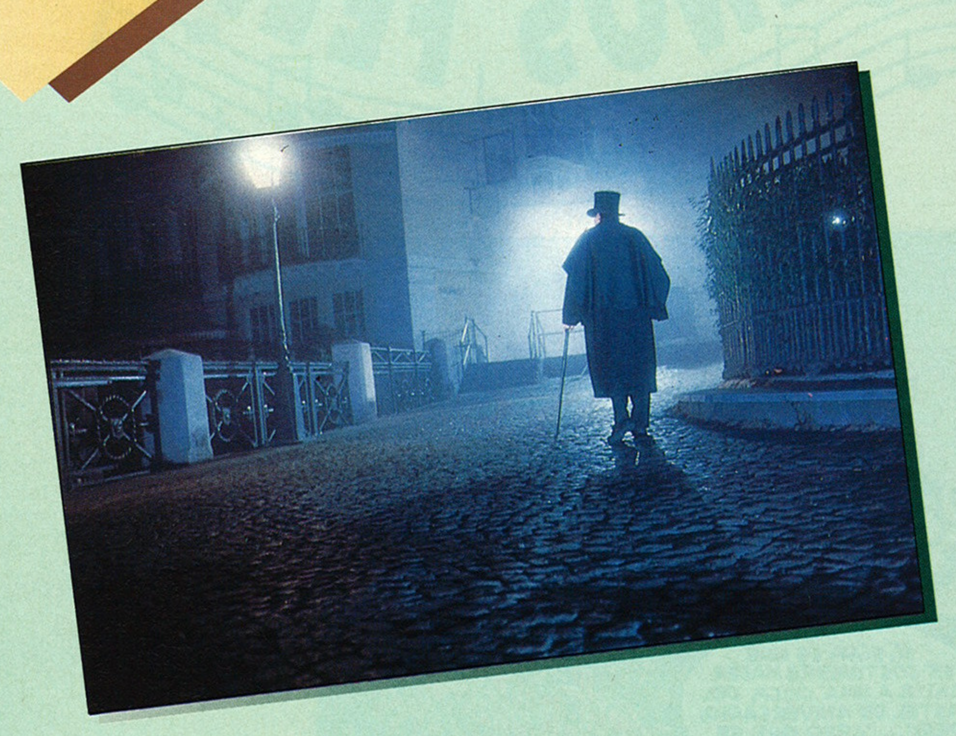
35

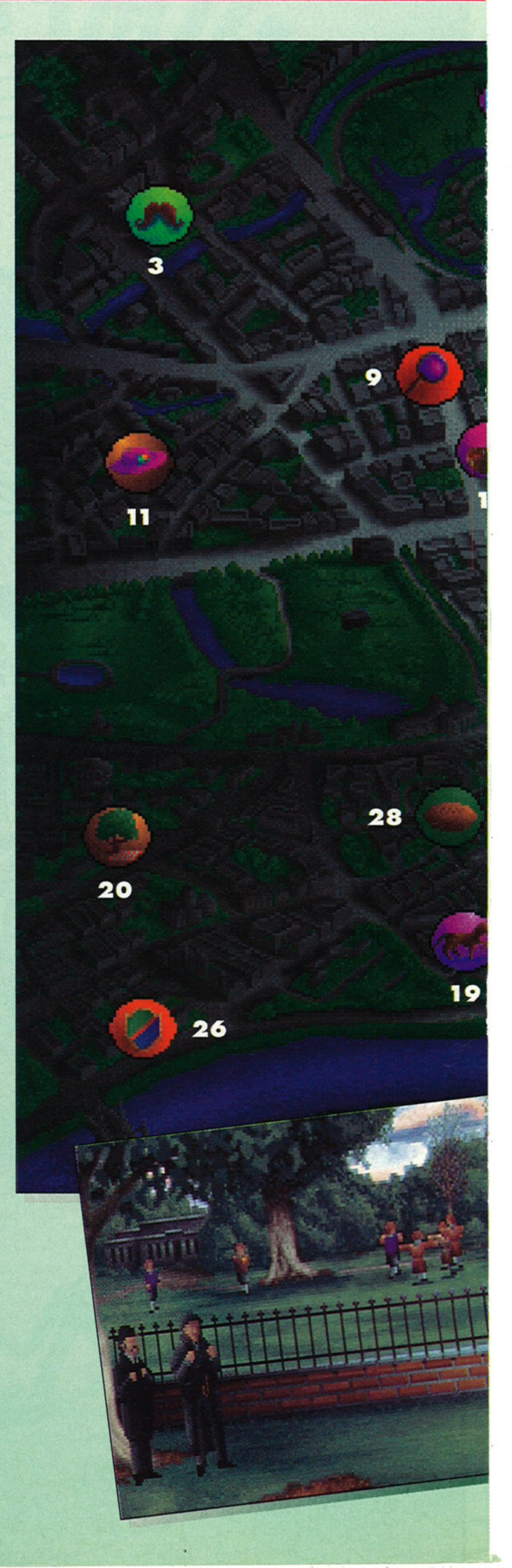
F. Ibáñez

EDICIONES B

GRUPO ZETA

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B





LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

El extraño caso de las hermanas Carroway

La solución a un juego debe buscar, ante todo, claridad. La siguiente narración ha sacrificado parte de esta premisa con el único objetivo de incentivar la capacidad de deducción del jugador. Los datos ofrecidos son suficientes para que, con una pizca de ingenio, Holmes y tú descifréis un nuevo caso.

Noviembre de 1889. La lluvia azota la noche de Londres. Como todos los días al terminar la función, Sarah Carroway abandona el teatro Alley por la puerta trasera. Alarmada por un extraño ruido, vuelve sobre sus pasos. Una sombra surge de la oscuridad y pone fin a su corta carrera de actriz.

El inspector Lestrade, pieza clave en el organigrama de Scotland Yard, no tiene dudas acerca de la identidad del asesino. Es obra de Jack el Destripador.

Lestrade reacciona con rapidez y se pone en contacto con el único hombre capaz de detenerle: Sherlock Holmes.


LOS ESCENARIOS
1. Abogado Jacob Farthington
2. Zoológico
3. Apartamento de Simon Kingsley
4. Detectives Moorehead & Gardner
5. Apartamento de Antonio Caruso
6. Billares de St. Bernard
7. Apartamento de Anna Carroway
8. Farmacia de Hattington
9. 221B Baker Street
10. Teatro
11. Apartamento de Sarah Carroway
12. Tienda de tabaco de Bradley
13. Morgue
14. Teatro de la Opera
15. Apartamento de Robert Hunt
16. Taxidermista de Oxford
17. Cárcel de Bow Street
18. Covent Garden
19. Tienda ecuestre de Eddington
20. Parque
21. Compra-venta de Jaimeson
22. Casa de Sherman
23. Muelle de Savoy Street
24. Scotland Yard
25. Perfumería de Belle
26. Mansión de Lord Brumwell
27. Dormitorio de Eaton
28. Campo de rugby

ORDENADORES

Juega con ventaja



El taxidermista de Oxford no se distingue precisamente por su amabilidad. A pesar de ello ,Sherlock consigue que éste le cuente una de las pistas más importantes de todo el juego.

Acompañado de su fiel amigo, el doctor Watson, el perspicaz detective acude rápidamente al escenario de los hechos.

Coge las colillas de cigarros, la pieza de papel y la barra de hierro. Examina el cuerpo, coge los residuos de polvo blanco y habla con el inspector Lestrade. Abre la puerta y entra dentro del teatro.

Coge el perfume, una flor, la nota manuscrita y un muelle bajo el armario. Habla con Henry Cattruthers y dale el muelle.

Habla con Shelia Parker. Dile a Watson que le dé un sedante. Habla de nuevo con Shelia.

Abre el paraguas y coge la llave de bronce que cae de él. Mira la cesta de la ropa. Coge la camiseta de rugby y mírala.

Habla con Belle sobre el hombre que compró el perfume. Interésate en la compra del perfume Nº4, Cote D'Azur. Belle irá a buscarlo al interior. Aprovecha entonces para hablar con la chica que está limpiando. Pregúntale acerca de la persona que compró el perfume.

Entra en casa. Usa la flor en la mesa del laboratorio. Usa la flor en el microscopio y enciende el quemador con las cerillas. Usa la flor en el matraz. Usa los residuos de polvo en la mesa del laboratorio. Enciende el quemador. Usa los residuos en el tubo de ensayo. Dirígete a la calle y dale la flor a Wiggins. Dile que localice a la persona que vende estas flores. Comprueba que el cuerpo ya no está en el teatro.

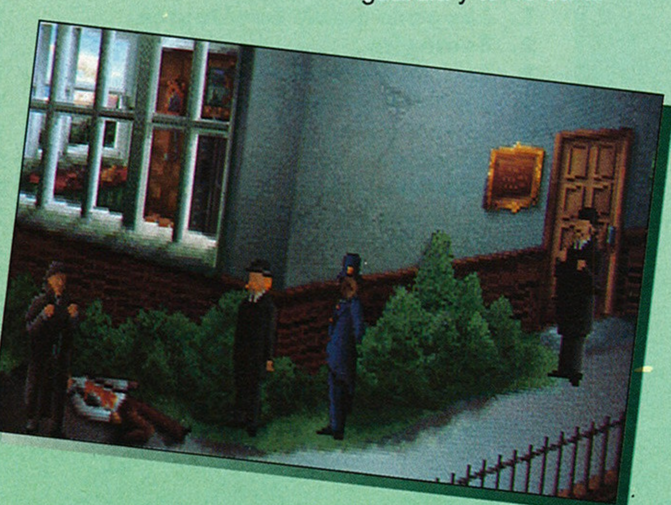
Pregunta al empleado por los efectos de Sarah. Coge la llave.

Te dirá que necesitas un permiso. Habla con el inspector Gregson.

No te dejarán entrar. Vuelve a la Morgue y habla con Gregson otra vez. El te ayudará. Una vez estés dentro, habla con el oficial de guardia. No te dejará ver a Lestrade, así que vete fuera y habla con el vendedor ciego. De nuevo dentro, habla con el oficial de guardia. Este llamará a Lestrade y Holmes le pedirá el permiso que necesitas. Después de la conversación habla con el oficial de guardia y te lo dará.



En el zoológico se comete otro asesinato. La investigación del lugar permitirá encontrar importantes pistas.



Sherlock Holmes y Jack el destripador: una mezcla explosiva para un juego de ordenador



Enseña el permiso que te dió Lestrade en Scotland Yard al funcionario y podrás coger la llave necesaria para entrar al teatro.

Abre la puerta con la llave de Sarah y entra. Utiliza la llave de bronce para abrir los cajones. Coge las entradas para la ópera.

Enseña las entradas al acomodador de la izquierda. Habla con el director y dile que quieres ver el camerino de Anna Carroway. Te dirá que no. Enseña las entradas al acomodador de la izquierda y sube al palco. Enseña las entradas a la señora. Habla con ella. Te dará una nota para poder ver el camerino de Anna. También te dará una información muy útil. Baja y dale la nota al director, te llevará hasta el camerino de Anna. Intenta coger alguna cosa. El director no te dejará. Debes salir fuera y hablar con Watson para que éste le distraiga. Habla con el director otra vez para regresar al camerino. Habla con Watson. El y el director irán dentro. Aprovecha para abrir los cajones y coger un llavero de uno de ellos.



El perro del anciano Sherman nos conducirá a una casa en el puerto. En ella se encuentra el sospechoso de los asesinatos. Holmes intentará detenerlo sin éxito.

Si aún no ha llegado Wiggins, debes hacer tiempo visitando algún sitio. Cuando llegue habla con él. Te dirá donde venden las flores.

Habla con la chica joven. Compra una flor y coge las que se encuentran en el cesto. Mira dentro del barril. Utiliza la cesta de alambre en el barril para coger la pulsera. Entra en el pub Moongate. Habla con el camarero sobre la pulsera, y pregúntale quien vino al bar. Tendrás que ganar a los dardos a los tres hombres para después poder jugar contra él. Cuando le ganes te dará una pequeña, aunque valiosa, información.

Mantener una conversación con los jugadores del billar de Saint Bernard puede cambiar el sentido de nuestras investigaciones.

Habla con el dueño y cómprale una de las pociones que fabrica. Habla también con el muchacho que se encuentra allí.

Habla con el entrenador. Si tienes las informaciones correctas (que tabaco fuma, su nombre y su aspecto) vendrá un jugador. Habla con él y enséñale el perfume.

Habla con James. No creerá que Sarah ha muerto. Debes ir a buscar el certificado de defunción a la morgue, pero no te lo darán.

Habla con Jonás, el vendedor de periódicos, y pídele el periódico de la semana pasada. Habla con Wiggins para conseguirlo.

Enseñale el periódico a James, con lo cual se convencerá de la muerte de Sarah y accederá a contarte todo lo que sabe.

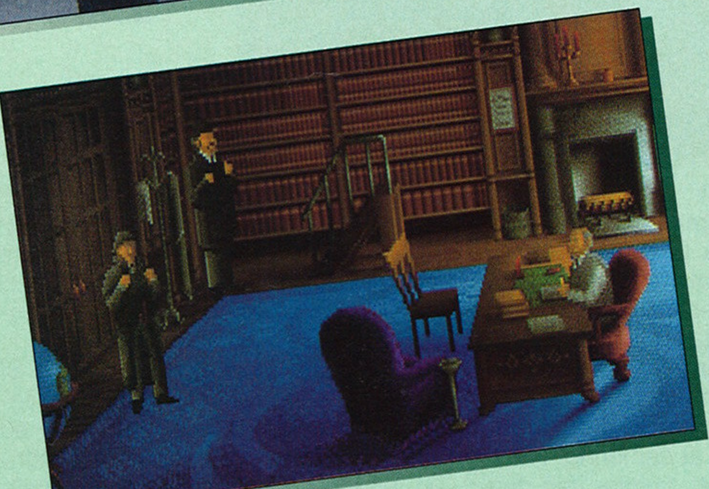
Habla con los jugadores del billar y el espectador. Habla con el camarero y pregúntale sobre la situación

Juega con ventaja



Para conseguir una entrevista con Lord Brummer habrá que engañar a su esposa. Pronto descubrirán nuestras verdaderas intenciones.

Una excelente ambientación basada en el Londres de la época victoriana



No todos los personajes se prestarán a colaborar con nosotros de una forma sencilla.

matrimonial. Después habla de nuevo con el jugador de amarillo.

Habla ahora con Antonio y pregúntale donde vive Anna Carroway. Te dará una información esencial para la investigación.

Llama al timbre y golpea la puerta un par de veces. Usa el llavero para entrar. Coge las tarjetas de la bandeja de plata. Mueve la planta de la izquierda. Sube al piso de arriba y habla con la señora de la limpieza. Mueve la estatua y coge el diario.

Una conversación con Jacob te permitirá conocer toda la historia de la familia Carroway.

Habla brevemente con el detective Wiggins. Tras ello, pídele el giroscopio que necesitarás utilizar más tarde en el parque.

Utiliza el giroscopio con el niño solitario. Habla con él y dale el giroscopio. El niño se dejará olvidada la gorra. Cógela y mírala.

Habla con el dependiente. Mira los escudos de armas, y las personas se irán. Habla con Watson y verás como el dependiente habla de otra manera.

Habla con el dependiente joven. Mueve las cajas y cuando el diga que no puedes, habla con él. Mueve las tres cajas hasta que formen escalones. Mira la cabeza y muévela.

Coge el cuchillo y el delantal. Mira éste último. Habla con Watson. Habla con Lars. Entonces habla con Watson de nuevo.

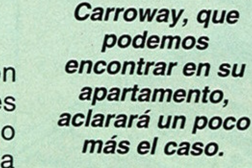
Habla con Sherman. Te dará una correa. Usa la correa con el perro. Te llevará a un muelle. Abre la puerta de la caseta y coge el martillo. Mueve el barril. Súbete en él y coge el cubo. Sitúa el barril en su lugar original y coge el trapo. Usa el cubo en el Támesis para llenarlo de agua. Usa el trapo en el cubo para mojarlo y limpia con éste la ventana. Mira a través de ella y usa el martillo en la puerta.

Habla con el oficial Duty y dile que necesitas un pase para interrogar al prisionero en la cárcel de Row Street. Dirígete hacia allí.

Enséñale el pase al guardián de la prisión. Abre la puerta de la celda, entra dentro y habla con Blackwood para que te cuente todo lo que sepa acerca del caso.







El diario de Anna Carroway, que podemos encontrar en su apartamento, aclarará un poco más el caso.

Habla con Niggel Jaimeson todos los diálogos posibles para así recabar el máximo de información. Dirígete a la agencia de detectives.

Agota con la recepcionista todas las posibilidades de diálogo que se te ofrecen. En cuanto acabe de darte toda la información, sal de la agencia.

Habla con el oficial Dugan. Abre las puertas y dirígete a la derecha. Examina el cuerpo. Habla con Gregson y su ayudante. Entra en la oficina.
Habla con Hollington hasta obtener el nombre del cuidador del león. Ve a la jaula del león. Mira el objeto del foso e intenta cogerlo. Sal del zoo.

Habla con Simon. Mira sus botas. Habla con él de nuevo. Mira el cuadro del león. Háblale otra vez. Mira los libro. Ahora vuelve a hablarle.

Ve a la jaula del león, coge el objeto brillante y míralo. Es un reloj de bolsillo con un trozo de papel dentro. Cógelo y leelo.

Intenta abrir la puerta. Habla con Watson. Habla con la recepcionista. Mira el cuadro de la derecha. Coge la máquina de escribir y lánzala contra el cristal de la puerta. Aparecerás en Baker Street. Ve de nuevo a la oficina. Entra y mueve el sillón. Coge el papel que se encuentra en el suelo. Mueve los libros de adorno. Usa el papel con la combinación en la caja de seguridad para abrirla y desvelar su contenido. Coge el colgante, míralo y lee la carta.



Debemos convencer al dependiente de la tienda de tabaco para que nos permita llevar a cabo nuestra investigación.

Watson nos ayudará con sus consejos y algún que otro comentario sarcástico

Usa el timbre. Da la tarjeta al mayordomo. Entra y habla con Lady Brummel. Abre las puertas. Adéntrate y habla con Lord Brummel. Te dejará encerrado. Mueve la espada de la izquierda. Mueve la pintura. Abre la caja. Coge la llave y úsala en la puerta.

Abre el libro pequeño que se encuentra en la mesilla y coge el marcador de páginas que contiene. Sal y dirígete hacia los billares.

Dale el marcador que encontraste dentro del libro a Niggel y, aunque no crees en la adivinación, fíjate en las cartas del tarot.

A la izquierda de la pantalla hay un callejón que conduce al local de Palmist. Dirígete hacia allí. Usa la llave en el escritorio. Abrelo y coge la llave de plata. Mueve la vela de la columna de la izquierda. Usa la llave de plata en la caja. Abrela, coge el pergamino y míralo.

Usa la barra de hierro en la puerta, entra en la casa y asistirás al rescate de Anna Carroway.

Una vez recibidos los honores correspondientes por la satisfactoria resolución de éste caso, Holmes y Watson vuelven a su hogar. Una vez allí, el genial detective explicará a su ayudante con satisfacción el proceso deductivo que le llevó a la conclusión del misterio de las hermanas Carroway.

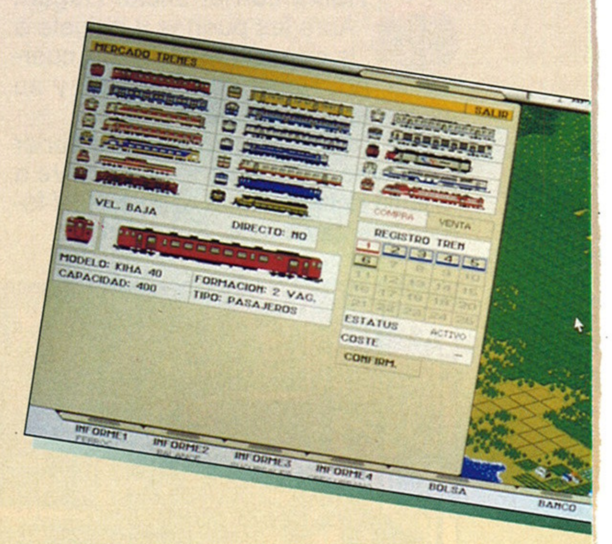
ANTONIO J. MARTINEZ



A-TRAIN

El ferrocarril como fuente de riqueza

Take the "A" train es una célebre pieza de jazz compuesta por Duke Ellington, de la que se han hecho decenas de versiones. Desde que se dio a conocer, casi siempre que se habla de convoyes ferroviarios se hace mención a este brillante tema musical. Convertido en simulador para compatibles, su primera versión triunfó en Japón, la segunda amplió sus horizontes en Estados Unidos y la tercera llega hasta nosotros con la fama de haber competido en éxito y honores con el SIM CITY, creado por los mismos programadores.



La posibilidad de utilizar memoria extendida y los nuevos descubrimientos técnicos han permitido simuladores más sofisticados. En lo que respecta al **A-TRAIN**, podríamos hablar de una especie de fusión entre el mencionado SIM CITY y el RAILROAD TYCOON, de la que ha salido un juego que goza de algunas de las virtudes de ambos y que transmite sus propias peculiaridades.

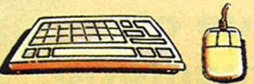
En este caso, no hay leyes anti-trust, por lo que tampoco tendremos la competencia de otros financieros dispuestos a poner su red ferroviaria allí donde queramos instalarnos. Eso si, levantar grandes rascacielos y pujantes industrias dependerá de nuestra habilidad con el transporte de viajeros y mercancías.

El desarrollo

Existen seis niveles en el juego que parten de otros tantos terrenos y posiciones fijadas de antemano. En cualquier caso, se trata de construir ciudades dormitorio, de aquellas que florecieron en los setenta, para que los habitantes de la gran ciudad cambien los atascos, el ruido de los coches y la contaminación por un medio de transporte colectivo que sea eficaz y racional. Algo que funciona en Japón y algunos otros paises, aunque jamás se haya podido conseguir en España. Ahora es la nuestra. Hay seis supuestos de salida que, según indica el manual, atañen, en ordinal, a un nuevo pueblo, a la zona

FICHA TECNICA

Nombre: A-Train
Fabricante: Artdink
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: Simulación



Sistema estudiado: PC



El horario de tus convoyes es fundamental. Las ocho de la mañana es una hora prudente para que empiecen a funcionar

El éxito de las acciones en este simulador desemboca en manzanas de grandes rascacielos al mejor estilo de Manhattan.



El primer contacto con el agua exige la creación de una gran zona deportiva. Los tipos de trenes y sus características están disponibles en un extenso cuadro de opciones.

Para sacar ventaja

El juego posee seis niveles, pero tienes posibilidad de participar en un séptimo. Cuando cargues el programa, verás una pantalla de inicio muy apetecible, con rascacielos. Grábalo y la próxima vez que lo cargues, utilízalo. Aparecerás en una gran metrópolis con 23 trenes en funcionamiento. Es un buen reto para reorganizarla. Practica con ella cuando tengas un poco de experiencia.

La noche tiende su manto. Con una tarjeta VGA se aprecia el cambio de tonalidad, mientras el reloj calendario sigue su curso en la parte superior derecha de la pantalla.

de bahía, desarrollo de un centro recreativo, conexión multi-ciudad, reconstrucción y reorganización del núcleo de la urbe. En cada uno de ellos hay que utilizar tácticas distintas.
En caso de que sigas al pie de la letra las instrucciones no tendrás problemas para hacerte con el pulso del juego. Lo más difícil vendrá luego, porque llegar a una metrópolis en el nivel uno resulta harto complicado. Como sucede en cualquier simulador, lo más bonito es experimentar y para ello contamos con diferentes convoyes y máquinas, posibilidades de cambio en los horarios de los trenes y de la posición de las agujas, así como la opción de construir bloques de edificios, industrias e incluso jugar en bolsa.
El objetivo de la simulación pasa por tres etapas. Primero, hay que conseguir una compañía estable; después, levantar una ciudad consistente y desarrollada para, finalmente, hacernos ricos. Al conseguir una cifra determinada de bienes, el juego finaliza; sin embargo, resulta más importante continuar con la simulación e ir sumando puntos que el programa acumula dependiendo de nuestros éxitos.

Después de asentar tu imperio, incide en el desarrollo urbano comprando terrenos y construyendo zonas que vayan con la categoría del mismo. Una vez que has superado esta segunda fase, invierte en bolsa

SIMULADORES



Es recomendable ensayar antes de colocar las vías. Las curvas son muy complicadas hasta que se les coge el truco.

para acumular riquezas. El programa funciona en todo momento a tiempo real, con la hora en la parte superior derecha de la pantalla, en la que se indica también el día y la noche con cambios de tonalidad en caso de que se posea una tarjeta VGA. Los bancos y la bolsa operan en días lectivos, a partir de las nueve de la mañana. Cuando intentemos acceder a una de esas dos opciones en sábado o domingo no será posible y aparecerá el correspondiente mensaje en pantalla. Sucede igual con los días festivos internacionales. En Navidad cierran por vacaciones.

A-TRAIN

Interés:	89
Dificultad:	92
Gráficos:	86
Originalidad:	84
Sonido:	87

El simulador está acompañado de una música agradable en todo momento -que puede ser eliminada en el menú de opciones-. En el manual del usuario, se contestan una serie de dudas lógicas que pudieran plantearse. Está sembrado de frases relativas al ferrocarril, muy americanas ellas, y que en España resultan un argot desconocido para la gran mayoría de empleados de RENFE.

Una de las rémoras del juego es que debemos contentarnos con paradas en las estaciones que, a veces, resultan excesivamente largas. Son obligaciones ineludibles de este desafio que, por lo demás, y en un balance global, es muy completo.

MERCHE GARCIA

Para sacar ventaja

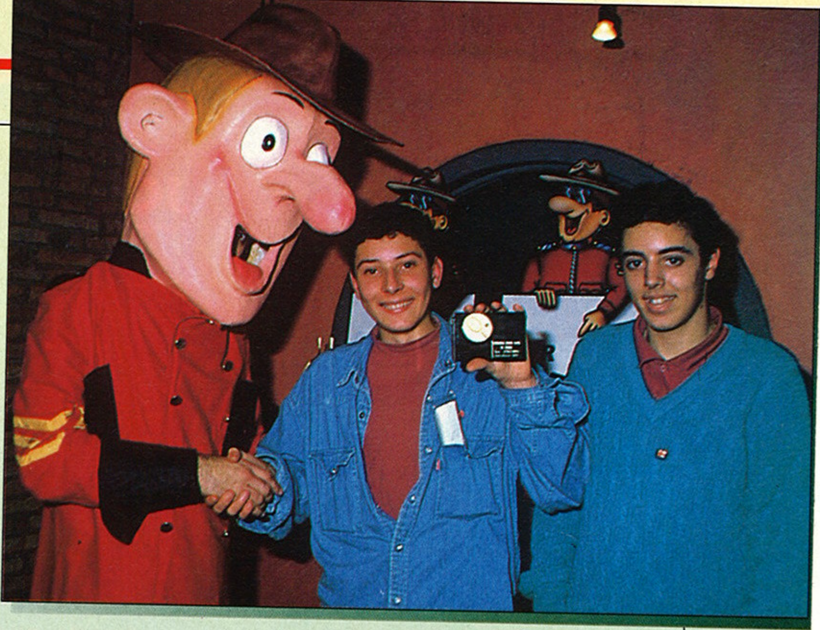
Puedes elegir y cambiar los horarios de tus trenes. Las ocho de la mañana parece ser la hora más indicada en cada uno de los niveles. Si ves que el tráfico de viajeros o de mercancías está próximo a la saturación, ordena a tu tren que salga dos horas antes. Deja siempre espacio para montar vías dobles.

Utiliza las opciones de construcción de acuerdo a tu mapa. El hecho de poner un parque de atracciones o un campo de golf, no garantiza el que la gente acuda a esa zona. Puede ser una mala inversión. Cada urbe requiere unos determinados asentamientos.

Las zonas residenciales necesitarán las opciones anteriormente mencionadas, pero una ciudad dormitorio exige apartamentos y no zonas recreativas. Construye las vías de forma racional, de tal manera que cierren un recorrido. Cuando se encuentran dos trenes que marchan en sentidos opuestos, se pararán hasta que modifiques el trayecto de uno de ellos.







Este juego deportivo de Sega fue presentado en el marco de una fiesta, en la que se llevaron a cabo competiciones organizadas por los centros de Canadian en Cataluña.

CANADIAN PRESENTO EL JENNIFER CAPRIATTI TENNIS

En el Gran Slam de Tennis, una gran fiesta organizada por **Canadian** en la discoteca On Off de Barcelona, fue presentado el juego **JENNIFER CAPRIATTI TENNIS**, para la consola de 16 bits ***Mega Drive,*** a través de una competición por parejas especialmente seleccionada por los centros de esta firma comercial en Cataluña (Barcelona, Berga, Castelldefels, Gerona, García, Granollers, Lérida, Manresa, Sant Adriá y Sabadell).

La reñida competición, realizada en base a eliminatorias, fue seguida a través de dos pantallas gigantes ubicadas estratégicamente en la sala, por más de un millar de jóvenes. Posteriormente a la entrega de trofeos, que realizó por primera vez en persona Mr. Canadian, los asistentes pudieron participar en una rifa patrocinada por los centros del mismo nombre y **Prince**.

Esta última firma, que ostenta los derechos de imagen de **JENNIFER CAPRIATTI TENNIS**, repartió raquetas además de una serie de artículos deportivos entre el público.

La clasificación final fue la siguiente:

- Primer lugar: **Canadian Center** Barcelona, representado por Bernat de Santmarti y Chema Ducamp.
- Segundo lugar: **Canadian Center García**, representado por Alvaro García y José Riquelme.
- Tercer lugar: **Canadian Center Granollers**, representado por Josep Jimenez y Daniel Oliván.

Con el Grand Slam de Tennis, **Canadian** ha cerrado un importante año en el se han abierto 25 nuevos centros y un club con más de dieciséis mil socios. Esta circunstancia ha animado a la consecución de metas más ambiciosas aún para el presente año.

ORDENADORES

A examen

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

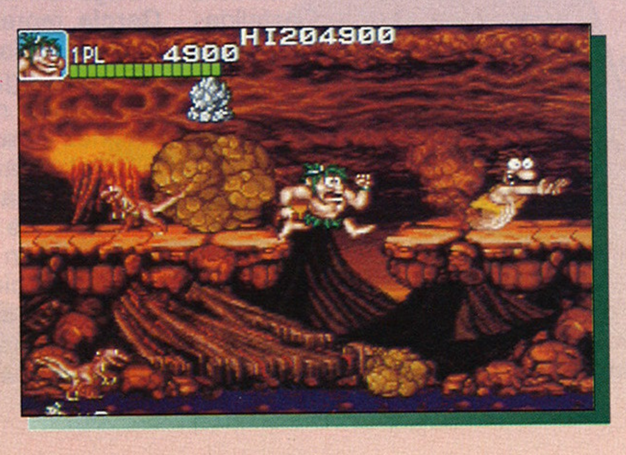
La prehistoria en toda su salsa

Con una dieta rica en proteínas y vitaminas, Joe y Mac deben liberar a sus chicas en un decorado antidiluviano, donde cada movimiento es una sorpresa difícil de olvidar.

Al final de la segunda fase deberás enfrentarte con una planta carnívora. El fuego aplacará su hambre.

La espera ha sido larga pero ha merecido la pena. **CAVEMAN NINJA** ha llegado a los ordenadores personales, en la que es su mejor versión. Joe y Mac tienen la misión de rescatar a las mujeres de su tribu. Asistiremos impasibles a la escena del secuestro. Al regresar a casa después de una dura jornada de caza, los dos amigos cavernícolas descubren el terrible suceso y se apresuran a recorrer los más variados paisajes prehistóricos, en la búsqueda de sus chicas, para rescatarlas de las garras de la tribu rival.

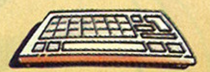
Debemos atravesar un total de cinco fases, con la opción de recorrer alguna de ellas por diferentes caminos. La selva, el curso de un río, la ladera de una montaña, las cavernas, el interior y el exterior de un volcán e incluso lo más profundo del estómago de un gigantesco dinosaurio, son los paisajes que deberemos surcar. Muchos y muy peligrosos son los enemigos que Joe encuentra en



Las llamas no serán siempre buenas aliadas. A veces provocan incendios que nos harán perder una vida.

FICHA TECNICA

Nombre: Joe & Mac: Caveman Ninja
Fabricante: Elite
Distribuidor: Dro soft
Sistema: PC y Amiga
Género: arcade




Sistema estudiado: PC

Un gigantesco dinosaurio intentará que no termines con éxto la primera fase. Su punto más vulnerables es la boca.

El poder picante del chili sentará mejor a tu estomago que al de tus enemigos.

su aventura. Además de los trogloditas de la otra tribu –armados todos ellos con temibles armas e incluso con un helicóptero a pedales– nos enfrentaremos a dinosaurios de las más variadas especies que atacarán a nuestros amigos. Desde Pteranodontes (los dinosaurios alados), Zephyrosaurus, y Archeoptoros, entre otros, a los famosos y muy peligrosos Tyrannosaurus Rex, todos tiene el mismo objetivo: devorar de un bocado a Joe o a Mac en cuanto aparezcan ante sus oscuros ojos.

Ten mucho cuidado con las trampas, especialmente las que están ocultas en forma de huevos de Pteranodonte

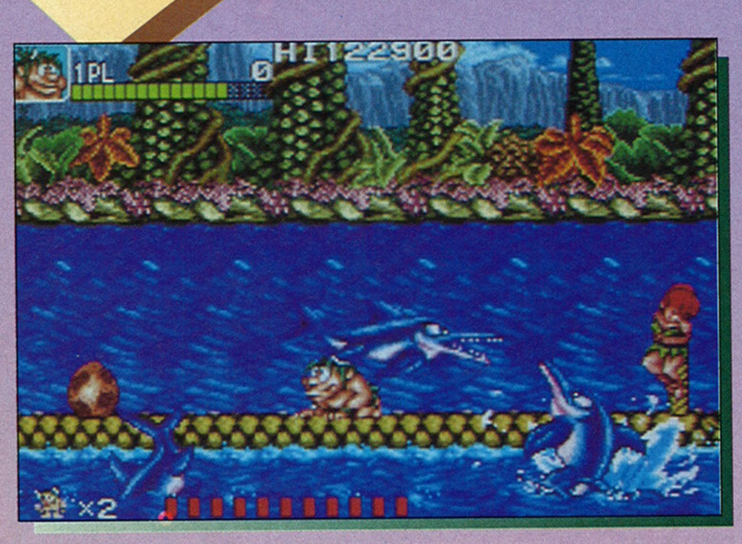
Para derrotarles, contamos con diversas defensas, que aparecerán en escena al arrebatar a nuestros rivales los huevos que llevan consigo. Hay que tener mucho cuidado con ellos, porque algunos contienen peligrosas trampas en forma de crías de Pteranodonte. Las armas más importantes son: el hacha, con su tiro parabólico; el boomerang, que regresa tras ser lanzado; la rueda de piedra, que apartará a tus enemigos del camino; el fuego, uno de los últimos inventos de la época; la electricidad, proveniente de los rayos caídos durante las tormentas y el pedernal, que es el disparo más rápido pero menos potente. No hay que olvidar tampoco a los reflejos, con los que confundirás a tus enemigos arrojándoles tu propia imagen. El poder de todas estas armas puede ser aumentado, al

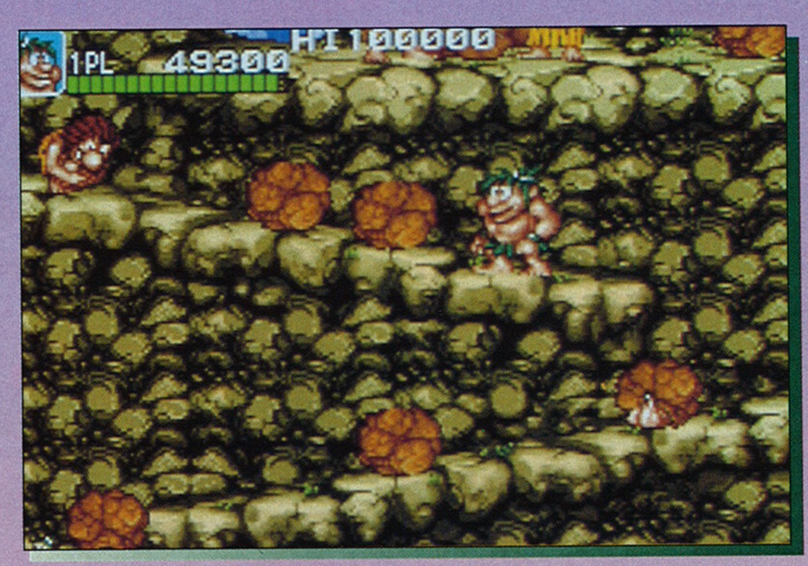


Utilizar un ave prehistórica como paracaidas es una buena solución para no romperse la crisma.

Para sacar ventaja

Las armas más poderosas contra los enemigos de final de fase son el boomerang y los destellos. Sin embargo, no debes emplear el fuego, el rayo, o el hacha por su extremada lentitud.
Busca los objetos escondidos por todas las fases, ya que algunos proporcionan vidas extra. En la cuarta fase, en la zona de las piedras que suben y bajan, si disparas al lugar donde aparece la palabra ELITE en la roca, encontrarás una valiosa vida extra.





Los peligros que deberás evitar para salvar a las mujeres de la tribu son numerosos: desde rocas desprendidas hasta feroces antepasados de los tiburones.

apretar el botón de disparo durante un instante y soltarlo para lanzar el arma. Si se deja pulsado el disparo durante demasiado tiempo, nuestro héroe perderá energía en una graciosa escena.

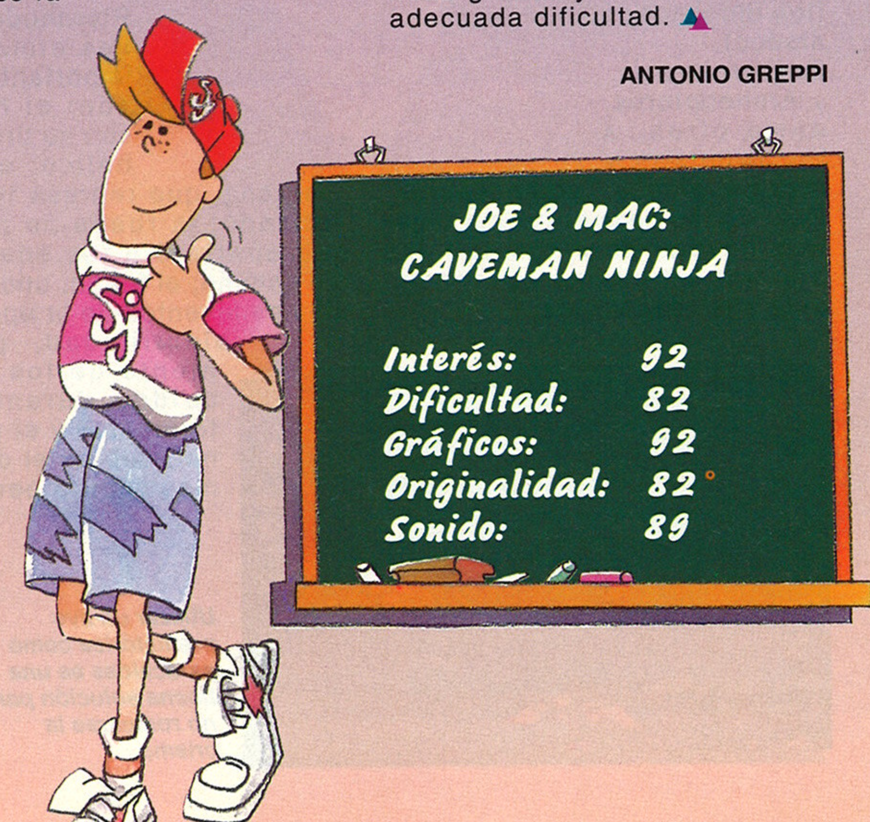
Cada una de nuestras escasas vidas, está compuesta por una barra de energía que perderemos con el paso del tiempo o con los ataques de los enemigos. Ésta puede rellenarse en mayor o menor parte, dependiendo del tamaño de los alimentos que encontremos por el camino, como son los muslos de pollo, los pasteles o las frutas. También existe un alimento que actúa como arma defensiva: el chili o las botellas de su jugo. Al tomarlo, además de recargar la barra de energía, nuestro cuerpo se recalentará y cualquier enemigo que se acerque morirá achicharrado.

El programa cuenta con excelentes gráficos, entre los que destacan los fondos de pantalla y los gigantescos *sprites* de los enemigos de final de fase. Todos los personajes están diseñados con un simpático sentido humorístico, y sus movimientos son rápidos y muy fáciles de controlar con el teclado, aúnque es preferible jugar con el *joystick*.

En el aspecto sonoro, sobre todo si cuentamos con tarjeta de sonido, cabe destacar las melodías y efectos acústicos de todas las fases. Se agradece la inclusión del castellano como idioma opcional para recibir los mensajes en pantalla.

En resumen, un magnifico programa que, a diferencia de las versiones de ***NES*** y ***Super Nintendo*** (comentadas en los números 7 y 9 de Súper Juegos, respectivamente), es la que más fielmente reproduce al magnífico original de las máquinas recreativas, conjugando gran calidad gráfica y sonora, con una adecuada dificultad.

ANTONIO GREPPI





ZYCONIX

Tras la estela del Tetris

FICHA TECNICA

Nombre: Zyconix
Fabricante: Accolade
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga
Género: arcade

Sistema estudiado: PC

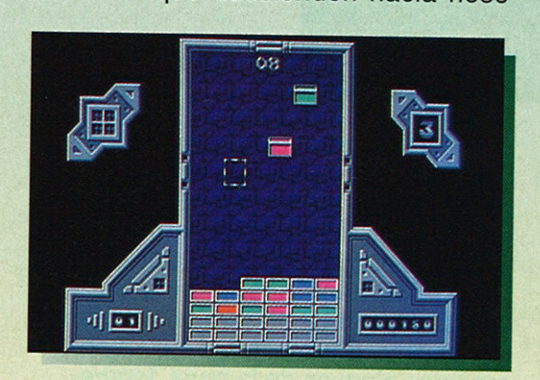
Desde la aparición, hace ya algunos años, del conocidísimo TETRIS, muchos otros juegos han tratado de imitar su estilo. Sin embargo, sólo algunos de ellos, como KLAX o COLUMNS, han alcanzado un éxito similar al de su predecesor. **ZYCONIX** es una interesante mezcla de todos ellos. La pantalla de juego se encuentra dispuesta de la misma forma que en el TETRIS y nuestro objetivo es similar al del KLAX: formar líneas horizontales o en diagonal –las verticales están prohibidas– con fichas del mismo color que descienden hacia nosotros. Naturalmente, hay que evitar en todo momento que las piezas acumuladas ocupen toda la pantalla. Mediante un recuadro que aparece en el ordenador, podemos capturar una de las piezas que estén cayendo, desplazarla en cualquier dirección, y soltarla para que caiga sobre las que ya hayamos acumulado en la parte inferior. La finalidad es agrupar líneas de tres fichas.

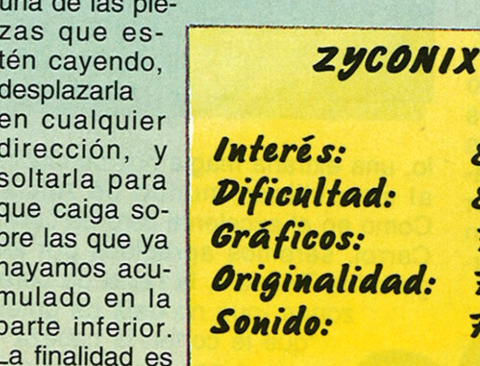
Existen, además, una fichas "especiales" que aparecerán de vez en cuando. En primer lugar, están los globos, que destruyen todas aquellas piezas con el mismo color de la primera que hayan tocado; también hay picas, que eliminan toda una columna. Utiliza con sabiduria los bloques transparentes que aparecen, pues son piezas comodín que valen por cualquier color. Con las bolas podremos jugar a una especie de ARKANOID invertido, utilizando las fichas que caen como palas para destruir el mayor número de bloques almacenado.

Existen cuatro modalidades distintas de juego, tanto para uno como para dos jugadores simultáneos. En la primera, denominada Jazz, el objetivo es conseguir tantas líneas como nos sea posible. El modo Lift comienza con una serie de bloques ya colocados y que debemos eliminar. En la clásica, la tercera, si colocamos ocho bloques sin hacer ningún trío de color aparecerá una línea indestructible en la parte inferior de la pantalla. Por último, en Blues, si transcurre demasiado tiempo sin que hayamos formado ninguna línea, el juego terminará. Cuando nos hayamos convertido en expertos, podremos incrementar la dificultad del juego, aumentando su velocidad o el número de bloques del mismo color que hay que alinear para que desaparezcan.

Los gráficos son muy simples, debido a la imposición de este tipo de programas que obliga a limitar el diseño a simples figuras geométricas. Por otra parte, si se complicase la presentación en pantalla, la jugabilidad se vería reducida. El sonido es también sencillo, limitándose a algún que otro efecto sonoro y a una melodía de fondo que, si bien ameniza el juego al principio, se hace muy repetitiva en cuanto llevemos jugando unas cuantas partidas.

TOMAS TEJON





ZYCONIX

Interés:	84
Dificultad:	80
Gráficos:	70
Originalidad:	72
Sonido:	78



Para sacar ventaja

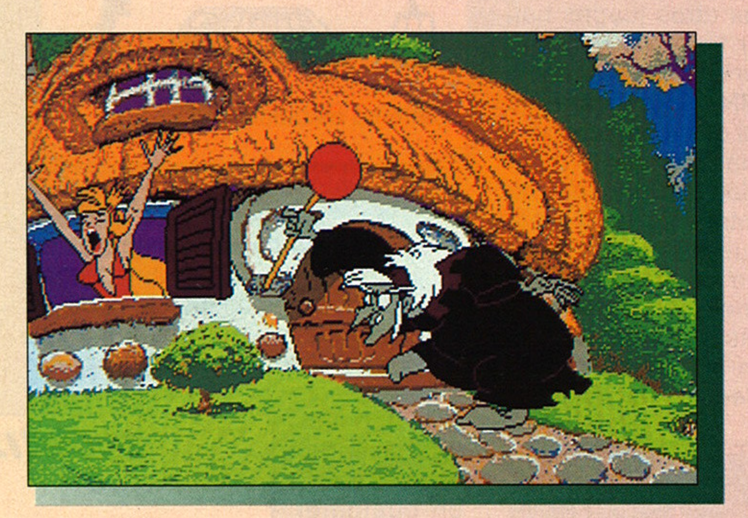
La única manera posible de reducir la altura de los bloques acumulados en la parte inferior, es formando líneas en diagonal.

No sólo es importante saber colocar bien las piezas, sino que en los niveles avanzados, en los que caen varias piezas a la vez, hay que seleccionar el más adecuado.

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

Trabajo para un héroe

Cuando los ecos de la victoria del caballero Dirk sobre el brujo Mordroc aún corren de boca en boca por todo el reino, la hermana del infame hechicero, Mordread, cegada por la venganza, ha raptado a la esposa del héroe, Daphne.



Dirk tendrá que viajar a través del tiempo para rescatar a su amada de las garras de la despiadada bruja Mordread.

Dirk está en apuros. El valor del héroe necesita de tu habilidad y astucia para adentrarse en otra peligrosa empresa y rescatar a su amada princesa.

Tras observar atónitos el secuestro de Daphne y eliminar a tres molestos murciélagos, logramos alcanzar a la bruja antes de que escape en la máquina del tiempo. Nuestro primer destino se encuentra detrás de un hermoso espejo de pared. Al cruzarlo, una extraña magia nos conducirá al maravilloso mundo de Alicia. Como en el excelente libro de Lewis Carrol, seremos agredidos por los gemelos Tweedle, la reina de corazones -que no deja de gritar: "que le corten la cabeza"-, y por los peligrosos guardas-naipe que defienden con tesón a su majestad.



Podremos escapar de ellos a lomos de un caballo de ajedrez, que nos llevará a la fiesta del Té, donde tendremos ocasión de medir nuestras fuerzas con el sombrerero loco, el conejo de Marzo, y un furioso y llameante dragón. Tras un corto, pero no exento de peligros, vuelo sobre la cabeza del gigantesco reptil, la máquina del tiempo nos transporta hasta la casa de Ludwig van Beethoven, el famoso compositor. Aquí, además de los incesantes ataques de la bruja, tendremos que evitar las acometidas de un hambriento gato.

La máquina del tiempo nos trasporta a ahora a los días en que los piratas infestaban oceanos y mares. Un bajel corsario es nuestro destino. Tras descender del mástil rasgando la vela del palo mayor, luchamos contra peligrosos piratas. Entre tanto, un gigantesco tiburón intentará devorarnos con sus enormes fauces.

Por último, la persecución de la bruja nos conduce a la tierra del tiempo. El mundo de los relojes es un inhóspito lugar en el cual, tras escalar por un



No es bueno pensar mucho en el amor, a veces produce quebraderos de cabeza. Dirk tiene todos los síntomas de estar pasando por uno de ellos.



El famoso pianista y compositor Ludwig van Beethoven pone música a una de las fases del programa. Te desenvolverás al compás de su Quinta Sinfonía.

gran reloj, aparecemos en los aposentos del dios Chronos, amo y señor del tiempo, que se manifiesta como un abuelo de larga barba blanca y un niño recién nacido. Tras derrotar a Mordread, con la ayuda de Chronos, regresaremos a nuestra tierra en compañía de la querida Daphne.

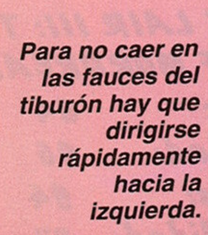
Aspectos técnicos

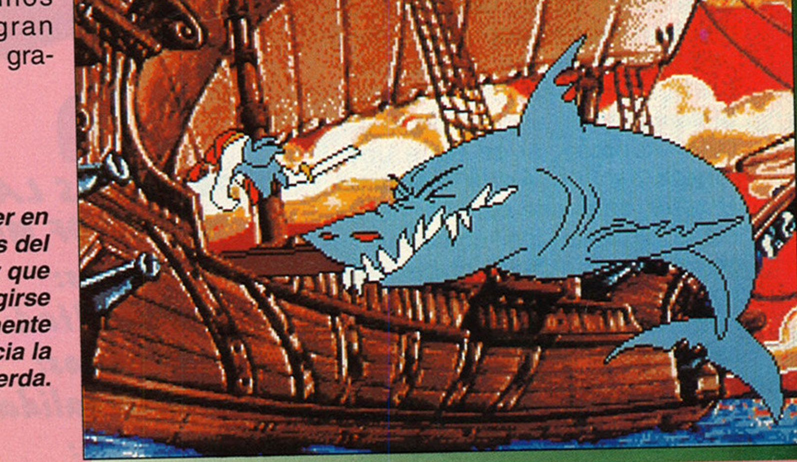
El programa, a pesar de no contar, como su hermana mayor, la máquina recreativa, con el apoyo de la tecnología Laser Disc, cuenta con unos gráficos de gran calidad. Estos, gracias a su rico colorido, gran tamaño y buen diseño, se mueven por la pantalla como si de una película de dibujos animados se tratase, en la que nosotros somos los directores y los personajes acatan nuestros movimientos. Su rapidez de ejecución

FICHA TECNICA

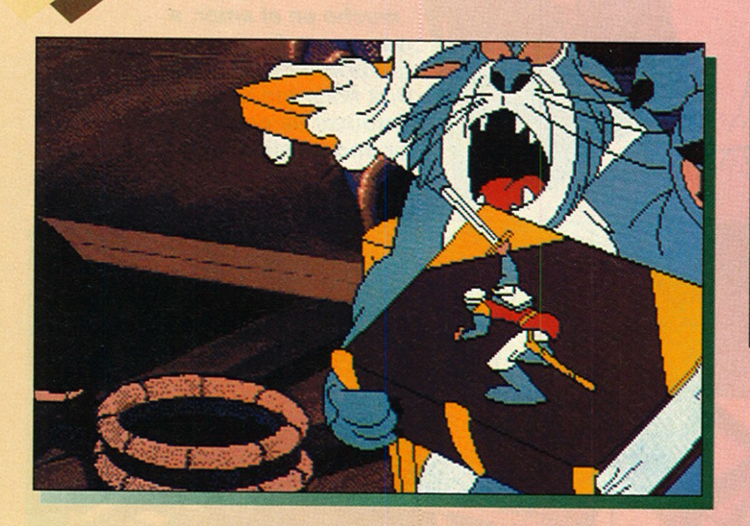
Nombre: Dragon's Lair III: The Curse of Mordread
Fabricante: Ready Soft
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: PC, Atari y Amiga
Género: arcade

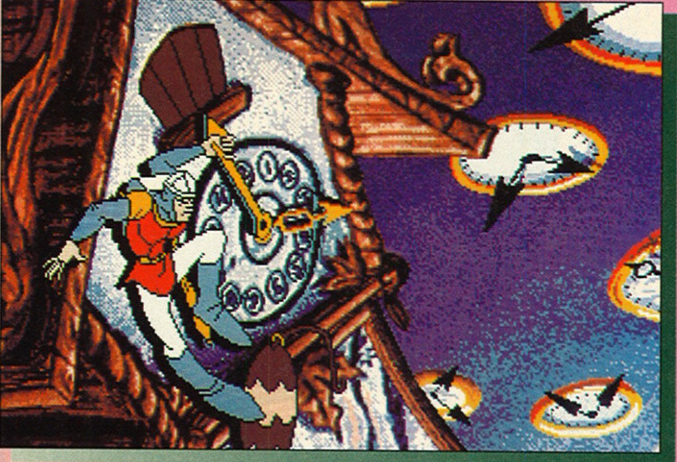
Sistema estudiado: PC





Para no caer en las fauces del tiburón hay que dirigirse rápidamente hacia la izquierda.





La última etapa transcurre en el mundo del tiempo. En ella hay que derrotar a la infame bruja con la ayuda del dios Chronos, señor del tiempo.

Para sacar ventaja

Es conveniente anotar los movimientos adecuados que se consiguen en cada fase, ya que se repetirán en todas las partidas. Recuerda que cada uno de ellos ha de hacerse en el momento justo, ni antes, ni después, o te llevarás una desagradable sorpresa.

depende de la velocidad del ***PC*** en el que lo carguemos. Se puede acelerar el programa instalando en el inicio una tarjeta gráfica de menor resolución.

Las diferentes fases que componen el juego cuentan con su propia melodía. Entre todas, destaca la del nivel protagonizado por Ludwig van Beethoven, en la que interpreta su célebre "Quinta Sinfonía" en un enorme piano de cola. Además, si se tiene una tarjeta de tipo ***Adlib*** o ***Sound Blaster,*** se puede disfrutar de sonidos digitalizados, como las voces y los gritos de los diversos personajes. Si bien los tres números romanos que acompañan al título del cartucho podrían hacernos suponer que se trata de la tercera parte del juego, son ya cuatro las que han aparecido en el mercado. Sus anteriores aventuras son: DRAGON´S LAIR, DRAGON´S LAIR: ESCAPE FROM SINGE´S CASTLE y DRAGON´S LAIR II: TIME WARP.

Las cuatro epopeyas están pensadas para todo tipo de público, gracias a su facilidad de manejo, a los buenos gráficos y al sonido que los acompañan. Pese a todo, sólo le sacarán rendimiento aquellas personas que acepten el hecho de que no se trata de un frenético arcade, ya que únicamente se pueden ejecutar cinco o seis movimientos por fase. Su filosofía huye de la rapidez y se convierte en un desafío de precisión.

ANTONIO GREPPI



DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

Interés:	84
Dificultad:	96
Gráficos:	94
Originalidad:	87
Sonido:	90

HIT ORDENADORES

PC

1. INDIANA JONES AND THE FATE... =
2. SHERLOCK HOLMES ↑
3. ALONE IN THE DARK ↑
4. A-TRAIN ↑
5. LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ↑
6. GREAT NAVAL BATTLES ↑
7. HUGO ↓
8. GOBLIINS 2 ↑
9. WING COMMANDER ↓
10. ETERNAM ↓



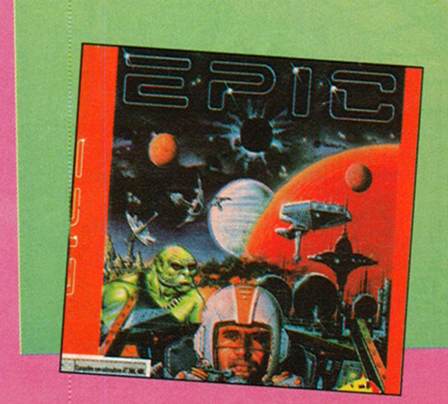


AMIGA

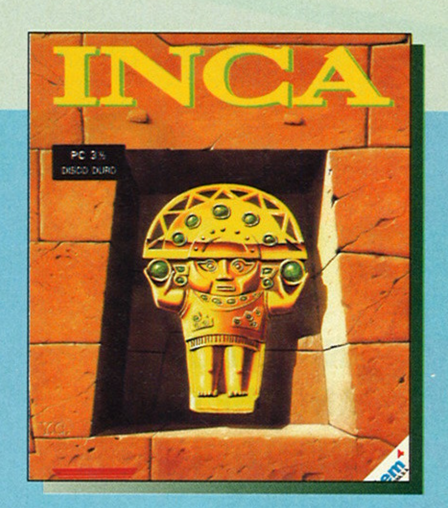
1. INDIANA JONES AND THE FATE... =
2. STREET FIGHTER ↑
3. DARKSEED ↑
4. CURSE OF ENCHANTIA ↑
5. ARMA LETAL 3
6. W.W.F. EUROP. RAMPAGE ↑
7. CRAZY CARS 3 ↑
8. COOL WORLD ↑
9. CAMPAIGN ↓
10. HUGO ↓

ATARI

1. TORTUGAS NINJA II ↑
2. EPIC ↑
3. ROBOCOP II ↑
4. CAPTAIN PLANET ↓
5. ESPAÑA 92
6. ISHAR ↓
7. HOOK ↓
8. PARASOL STARS ↑
9. TERMINATOR 2 ↓
10. SIMPSONS ↑



Consejos y trucos



INCA
PC

Para saltar las fases aéreas de este gran juego debes apretar la siguiente combinación de teclas: SHIFT IZQUIERDO + SHIFT DERECHO + ESCAPE. Si pulsas, cuando estás en tierra, CONTROL + ALT + DISPARO, derrotarás más fácilmente a los enemigos, incluyendo al malvado Aguirre.

RISKY WOODS
MEGA DRIVE

Juega una partida lo suficientemente bien como para entrar en la tabla de altas puntuaciones. Entonces introduce EOA y accederás al test de sonido, donde podrás elegir el número de fase en la que vas a jugar, el número de vidas, y otras opciones.

AXELAY
SUPER NINTENDO

Si quieres conseguir inmunidad haz una pausa durante el juego y luego quítala, espera un poco y vuelve a hacerla introduciendo la siguiente combinación de botones: SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, Y, B, A y X. Al quitar la pausa verás la palabra Mutek en donde antes aparecían las vidas, confirmando que el truco funciona.

BURAI FIGHTER
NES

Apunta los siguientes passwords:
1-BQII
2-CQMP
3-Dt1I
4-PQSI
5-GtQI

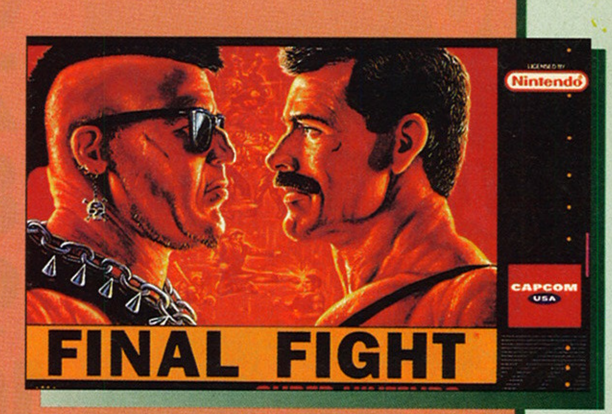


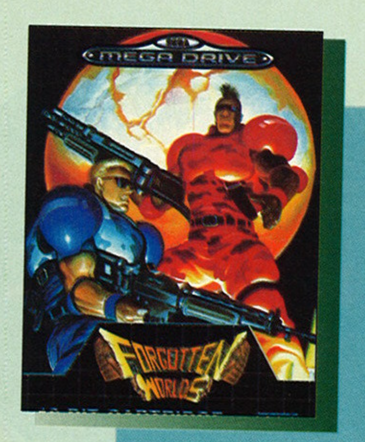
FINAL FIGHT
ATARI ST

Si pulsas la tecla = matarás a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla.

SUPER NINTENDO

En la pantalla de presentación aprieta el botón de IZQUIERDA y, sin soltarlo, acciona START. Aparecerá un completo menú de opciones en el que puedes cambiar el nivel de dificultad, obtener más vidas, escuchar los diferentes efectos de sonido, etc.





FORGOTTEN WORLDS
MEGADRIVE

Cuando la energía empiece a bajar de modo alarmante, aprieta START para hacer una PAUSA y, seguidamente, vuelve a presionar START en el segundo mando. La energía se recargará automáticamente.

DRAGON'S LAIR
NES

Teclea IEHSGGAA para llegar al último nivel directamente.

DRAGON'S FURY
MEGADRIVE

El sueño de todo aficionado a los pinball: teclea DIBW3NVJK5 en la opción de password y obtendrás 99 bolas.



NINJA GAIDEN
GAME GEAR

Avanzarás rápidamente utilizando estas claves:
NINJA
GIDEN
DRGON
SWORD



GARGOYLE'S QUEST
GAME BOY

Con este password avanzarás unas cuantas fases:
X7SC-E66S



LOTUS 2
AMIGA

Estas son algunas de las claves para este gran juego de coches:
TWILIGHT
PEA SOUP
THE SKIDS
PEACHES

ALIEN STORM
AMIGA

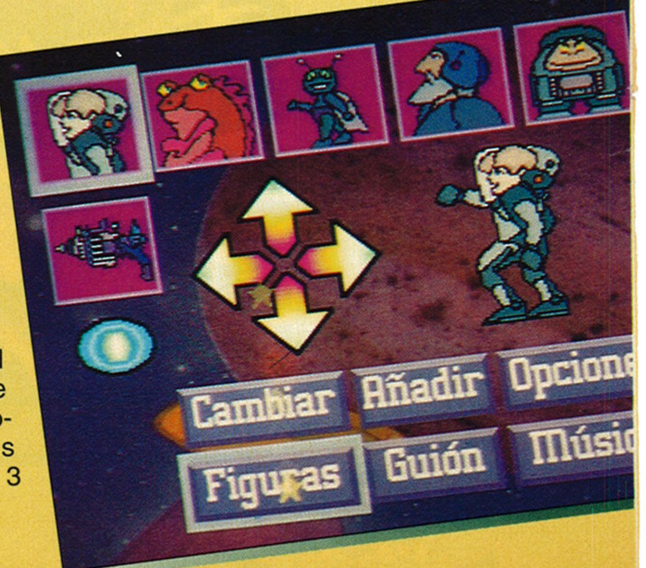
Para pasar de nivel prueba a pulsar la tecla F.

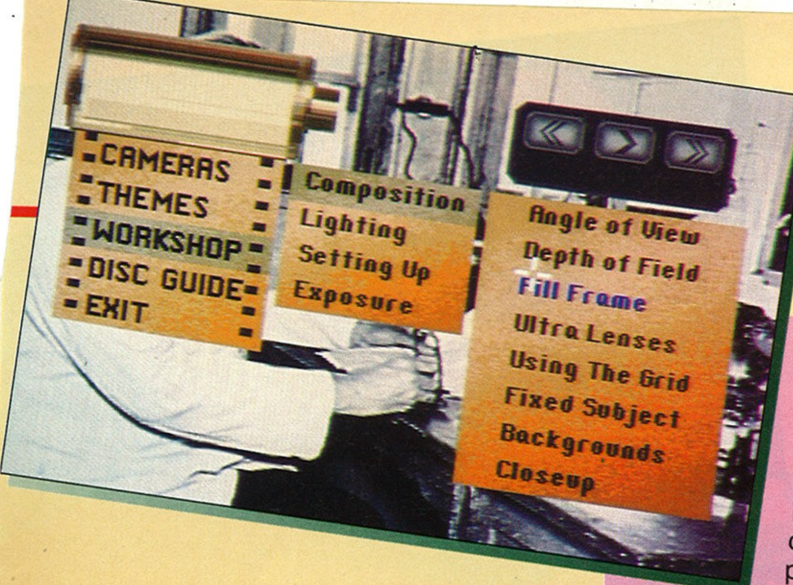
CD-I

Mucho más que una consola

Ocupa lo mismo que cualquier elemento de una cadena de sonido, pero puede trasladarte en el tiempo y en el espacio sólo con apretar un botón. Es capaz de reproducir CD de audio con la máxima calidad y no por ello deja de ser el profesor de idiomas más versátil del mundo.

Se trata del **CD-I,** que se presenta como el resultado de una laboriosa investigación realizada por **Philips** y apoyada por los fabricantes de productos electrónicos más importantes del mundo.
Con el **CD-I**, la multinacional ha presentado al mercado un adelanto de lo que serán las consolas del año 2000. Tanto por su versatilidad como por las posibilidades que ofrece, este lector de ***CD-ROM***, totalmente compatible con discos compactos tanto en formato de 3





Gracias a la investigación conjunta entre Philips y Kodak, se pueden plasmar hasta cien fotos en un disco óptico por el mismo precio de un revelado estándar.

Tus fotos en disco

Una de las posibilidades más originales que presenta el lector de **Philips** es el ***CD-Photo***. El laboratorio grabará las imágenes de cualquier carrete en un ***CD-ROM***, que podrá almacenar hasta un total de 100 para que, posteriormente, puedan ser visualizadas en pantalla con una extraordinaria calidad o reproducidas en papel. Gracias a este soporte, las imágenes no envejecen, se archivan fácilmente y están disponibles en cualquier momento. Además, su coste no es mucho más elevado que el de un revelado normal. Al introducir un disco con fotos, el reproductor presentará un muestreo de todas las imágenes que contiene. Sólo tendremos que seleccionar una y la visionaremos a toda pantalla con posibilidad de edición: aplicar un zoom sobre una parte del original previamente seleccionado, rotarlo, delimitar encuadre o determinar el orden de aparición.



...pulgadas (single) como de 5 pulgadas (álbumes), se presenta como algo completamente diferente a lo que existe en la actualidad. Además de mostrar imágenes de ***CD Graphics***, reproduce sus propias fotografías mediante el uso de ***CD-Photo***, gracias a un acuerdo con la firma **Kodak**.

En todo momento puede ser activada y visualizada en pantalla cualquier función desde el mando a distancia

Lo más sencillo

El reproductor se controla de una forma tan simple que incluso un niño de corta edad puede iniciarse como usuario. Sólo hay que conectar el equipo al televisor. Su mando a distancia, *Thumbstic*, que funciona mediante rayos infrarrojos y cuyo diseño es el resultado de concienzudos estudios ergonómicos, trabaja en combinación con la información visual que aparece en pantalla para reducir la función del usuario a una sencilla selección de sus preferencias el **CD-I** hace lo demás.





Esta sencillez es posible gracias USER SHELL, un programa que presenta una serie de datos en el monitor y ofrece una completísima serie de funciones, así como una guía que ayuda a seleccionarlas. Se puede elegir el idioma de trabajo, acceder a la memoria para obtener información sobre el programas y títulos o la pantalla de Preferencia Personal: *Auto Shuffle*, Auto *FTS*, *display* hora/fecha, *Scan Time y repeat* (pista o disco).

Pero lo que hace realmente especial al **CD-I** es su gran capacidad de interactividad. En cualquier momento se puede avanzar, preguntar, retroceder o, incluso, personalizar el funcionamiento del programa en uso.

Juegos, cursos viajes

Aparte de los juegos, el software para **CD-I** se podría dividir en programas culturales, de educación o musicales. Entre el amplio parque de

posibilidades, que ya está disponible en el mercado, podemos elegir desde un completísimo curso de fotografía que permite realizar prácticas totalmente reales sin movernos de nuestro televisor, hasta ver los resultados de las fotos sin comprar un solo carrete. Cantar los temas más populares del momento acompañados por su música y siguiendo la letra que aparece en pantalla lo puede hacer cualquiera. Los más pequeños pueden crear sus propios cuentos. Confeccionar el guión, elegir los personajes e incluso los paisajes y colores, se logra, simplemente, con apuntar y pulsar.

Asistir a clase de guitarra, de forma interactiva, tampoco presenta problemas, porque el programa se adapta a cualquier clase y nivel de conocimientos, ya sean de jazz, rock o clásica, gracias a la documentación adicional que facilita mediante visitas a museos, bibliotecas e incluso a tiendas de guitarras para elegir la mejor y dar un concierto en nuestro propio televisor.

Escuchar un concierto, viajar o introducirte en un juego no tiene secretos para el CD–I.

Un adelanto del futuro

El pasado año ya pudimos observar cuáles son los derroteros por los que el mundo informático se va a encaminar. Los soportes ópticos tipo ***CD*** se configuran como un futuro enriquecedor e inevitable para el sector que nos ocupa. Tanto para ***PC*** como para las consolas, este sistema se hace imprescindible.

El último acontecimiento dentro del mundo del ***CD*** ha sido el lanzamiento por parte de la multinacional **Philips** del **CD-I** *(Compact Disc Interactivo)*. En principio, las posibilidades de este novedoso soporte son infinitas, aunque, especialmente indicadas para la enseñanza y el ocio. En un pequeño y manejable disco se pueden almacenar desde un curso de fotografía hasta el más clásico programa de ajedrez y, cómo no, revolucionarios juegos basados en dibujos animados.

En poco tiempo, el **CD-I** se hará indispensable en los hogares, pero sobre todo en escuelas, donde, muy probablemente, se adoptará como un método más para la enseñanza. Pero las posibilidades de este sistema no se quedan aquí, ya que el tiempo y sus naturales ventajas conseguirán hacer del **CD-I** un soporte universal.

CARLOS YUSTE





Las posibilidades de conectar periféricos a este singular lector de CD–ROM comprenden desde su mando a distancia por infrarrojos hasta los más variados ratones e incluso teclado.

La combinación entre el mando a distancia y la información que aparece en pantalla hacen posible que el equipo pueda ser usado incluso por los más pequeños.

El tiempo no supone ninguna barrera para el **CD-I.** Podemos retroceder 500 años en la historia para visitar la Florencia de los Médicis y entrar en los estudios de Miguel Angel o Leonardo De Vinci acompañados de sonido digitalizado, mientras permanecemos cómodamente sentados en el salón de nuestra casa.

Sonido

El **CD-I** se comporta también como un reproductor de discos de audio que integra los últimos avances como cambio y salto de pista, programación ordenada o aleatoria mediante memoria, pausa y búsqueda; así como una completa información monitorizada mediante tubo fluorescente. Todas las funciones pueden ser accionadas de forma interactiva desde el mando a distancia y visualizadas en la pantalla del televisor, que también reproducirá el sonido digital

Además de juegos, el software incluye programas culturales, de educación y musicales

con calidad estéreo. No obstante, es recomendable conectar la salida de audio del equipo al amplificador de nuestra cadena hi-fi para obtener una mejor reproducción.

Universalidad

Todos los fabricantes de **CD-I** se han puesto de acuerdo para que los *interfaces* estándar se conecten al equipo mediante un criterio único y se adapten a las características específicas de cada producto por su resolución, velocidad y rendimiento. Existen diversos tipos de mandos además del estándar, como el ROLLER CONTROLLER, que ha sido pensado especialmente para niños y posee una rotación suave y exacta. Gracias a su gran bola móvil y sus interruptores de colores, pueden usarlo incluso niños de 2 años. Por su parte, El ratón por cable está recomendado para trabajos de despacho en general y, sobre todo, para programas informativos y educativos, que obligan a efectuar muchas selecciones; trabajo que será más fácil y preciso gracias a su bola revestida de goma silicona. Con la estandarización de las entradas para *interfaces* se consigue que el **CD-I** admita numerosos periféricos y teclados

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

Juega y aprende

SUPER BAT

Un murciélago sabihondo

Los programas informáticos de educación adquieren mayor interés cada día aunque, de momento, tienen menos incidencia de la esperada en nuestro país. Swissoft goza de una amplia gama de productos dirigidos principalmente a los pequeños de edades comprendidas entre 3 y 7 años. La línea que presenta esta firma puede resultar muy interesante para padres y educadores. Entre otras virtudes, ofrece la posibilidad de desarrollar las labores de enseñanza en un estrecho contacto con el niño.

Súper Bat, una mascota regordeta de cola inquieta y rostro simpático, da nombre a los programas de Swissoft, en los que prima la lógica y la búsqueda del desarrollo de la facilidad del pensamiento. En total, son quince productos de software didáctico que estimulan el aprendizaje mediante el entretenimiento lúdico y que pueden ser útiles para niños comprendidos en una franja de edad que va desde los tres años hasta épocas juveniles. El programa estimula al usuario y anima con frases que se refieren al buen hacer de quienes lo utilizan.

Los más pequeños pueden introducirse con JUEGOS HECHOS PARA PENSAR –de 3 a 7 años–, referidos fundamentalmente a pruebas de encaje, puzzles y laberintos. Existen varios niveles de dificultad, según la edad del usuario, que ofrecen desde grandes piezas o cercados de fácil solución hasta pantallas en blanco o recorridos muy sinuosos. JUGANDO EN "LA TIERRA DE LAS DIRECCIONES" -de 3 a 5 años- estimula la memoria y la orientación espacial por medio de ilustraciones, voces humanas y animación. Los niños aprenden a distinguir entre arriba y abajo, izquierda y derecha, delante y detrás, o dentro y fuera.

LA ISLA DE LOS NUMEROS -de 3 a 6 años- combina la aventura y los efectos sonoros para que identifiquen los números y se adentren en la teoría de conjuntos.

Los JUEGOS DE MEMORIA -de 4 a 9 años- estimulan el intelecto valiéndose de una nave espacial que desarrollar la razón y la memoria.



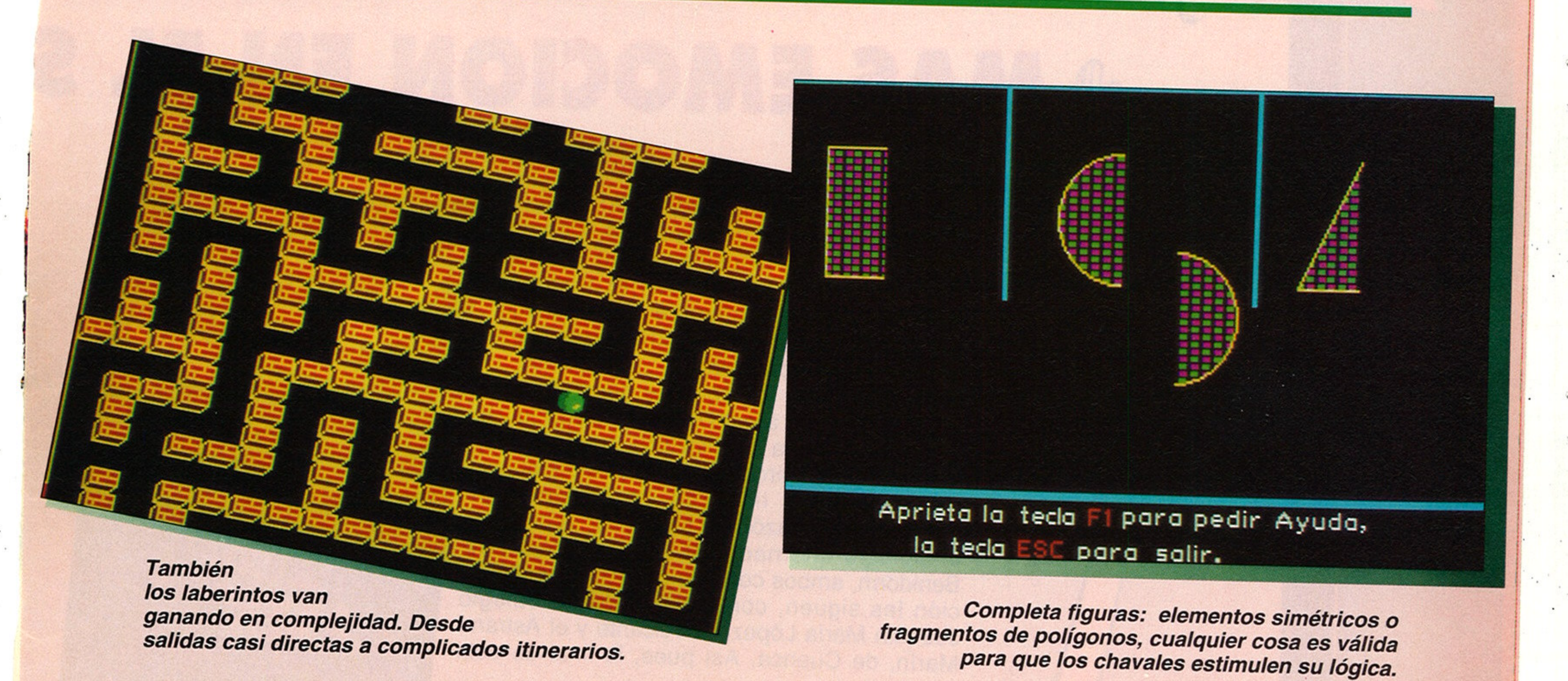
Desde la primera pantalla se pueden elegir tipos y opciones de laberintos y puzzles, según la edad y el desarrollo.

Después de la lectura

Las primeras operaciones matemáticas llegan con un programa adictivo y de gran interés, AVENTURA EN EL CASTILLO -de 6 a 8 años-. Las sumas, restas y ejercicios



Estamos en una opción sencilla: hay que completar el dibujo de la pantalla con rectángulos que aparecen de manera sucesiva.



También los laberintos van ganando en complejidad. Desde salidas casi directas a complicados itinerarios.

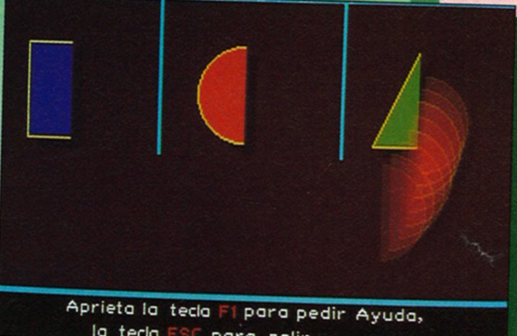
Completa figuras: elementos simétricos o fragmentos de polígonos, cualquier cosa es válida para que los chavales estimulen su lógica.

hacen pasar al usuario por las distintas estancias de un castillo como si del mismísimo Mickey Mouse en CASTLE OF ILUSION se tratara.
A partir de siete años , se puede recurrir a BATALLA EN EL ESPACIO –hasta los diez– y a VIAJE A TRAVES DEL UNIVERSO –de 7 en adelante–. Con la primera, a través de una batalla estelar, se ejercita la multiplicación y la división, mientras que el segundo, más didáctico, ofrece nociones elementales de astronomía, así como los fundamentos del universo. Otro programa, LA AVENTURA DEL ORDENADOR -de 7 en adelante- introduce a su usuario en el mundo de la informática. Describe las partes más importantes de un ordenador y llega hasta las nociones más elementales del DOS.
A partir de aquí, los programas se complican o se hacen más adultos: CARRERA DE OBSTACULOS -de 9 a 12- penetra en los quebrados; DESAFIOS -de 9 a 12- combina series con analogías y comparaciones, así como formas y preguntas de lógica; mientras, ELECTRONICA y LOS PRINCIPIOS DE LA PROGRAMACION -de 10 en adelante-, sirven de guía para entrar con pie firme en ambos campos.
Hay otros programas que no tienen edad, e incluso los adultos pueden encontrar en ellos diversión y aprendizaje. HOME AND FAMILY marca los principios de la lengua de Shakespeare y EL CUERPO HUMANO describe con minuciosidad la compleja máquina que conforma cualquier ser humano.

M. BARRERO

AYUDA Y COMPLEMENTO

El software que tiene a Súper Bat como protagonista no es un tutorial, pero sí proporciona una poderosa ayuda en la educación de los más pequeños de la casa, al tiempo que sirve para entretenerlos y quitarles el miedo al ordenador. No resulta complicada la utilización de cualquiera de estos programas, diseñados a la medida de los niños: fácil manejo, elementalidad y lógica en cualesquiera de sus acciones. En definitiva, se trata de una línea didáctica con la que se aprende o se refuerzan los conocimientos adquiridos en el colegio de forma amena y, en la mayoría de los casos, apasionante.



Cualquier producto de **SUPER BAT** se puede manejar con teclado o ratón. Sus mejoras son sensibles con una tarjeta VGA y tarjeta de sonido, con la que se puede digitalizar la voz humana en muchos de sus programas. Se requieren 640K en caso de disponer del modo VGA y 512K sin la tarjeta de 256 colores. Tampoco necesita disco duro, aunque es fácilmente instalable como opción.



MAS EMOCION EN EL S

Vuestro programa favorito de Antena 3 sigue su marcha imparable. Durante toda la semana –diariamente con el micro informativo y los viernes con el programa especial– llega a vosotros el Super Juego, cargado de información y novedades sobre el mundo de las consolas.

Y, naturalmente, los colegios ganadores se siguen sumando a este derroche de premios y diversión. En la clasificación, hasta el momento, se han producido algunos cambios. Encabezan la lista de campeones el Inmaculada Corazón de María, de Valencia y el Colegio Internacional Lope de Vega, de Benidorm, ambos con 300 puntos. A continuación les siguen, con 280 puntos, el colegio Joaquín María López, de Alicante y el Astrana Marín, de Cuenca. Así pues, la final de esta

El cyborg replicante trigital Ixma-L surca los aires del plató de grabación del Superjuego.

LAS PANTALLAS

Semana del 1 al 7

Semana del 8 al 14

SUPERJUEGO DE ANTENA 3

fase, que no anda muy lejos ya, se promete reñida y llena de emoción, por lo que es imprescindible que todos los concursantes del programa afinen sus muchas habilidades consoleras.

Otro colegio se ha sumado a la lista de los acertantes de la Superpregunta, cuyo premio es un millón de pesetas en material escolar. Se trata del Infantas Elena y Cristina, de San Sebastián de los Reyes, que gracias a su respuesta ha obtenido tan jugosa recompensa.

Por supuesto, continúa también el concurso especial para los consoleros que juegan desde sus casas, "Adivina a qué jugamos". Ya sabes que si descubres a qué videojuego pertenece la pantalla oculta, debes llamar al teléfono (91)586-99-92, y dar la respuesta. Nosotros, desde estas páginas, como siempre, te ofrecemos la quinta pantalla para ayudarte a resolver el misterio.

No pierdas de vista Antena 3, ni a Diana e Ixma-L: te traerán muchas y muy buenas sorpresas desde su telestación, junto a Super Joy y Mix, nuestras mascotas.

Una de las profesoras del colegio Inmaculado Corazón de María de Valencia se animó a probar la mesa de sonido durante la grabación del programa.





Semana del 22 al 28

Televisión


TU
MUNDO
Estilismo: Rafael Gregori



CARNAVAL DE VIDEOJUEGOS

Es tiempo de carnaval. Una época para convertirse en aquellos personajes que siempre nos hubiera gustado ser. Qué mejor que emular a nuestros héroes preferidos de los videojuegos para hacer travesuras y vivir en propia piel las aventuras más fascinantes. Dos de los más carismáticos protagonistas de los cartuchos, Spiderman y Superman, junto a una de las ratoncitas más famosas del mundo, Minnie, nos sugieren un mundo de diversión sin límite. Cierra los ojos, utiliza la imaginación y elige el disfraz más apropiado a tus gustos consoleros.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

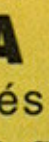
Atraviesas un momento difícil a nivel sentimental que terminará con el mes. Pronto tendrás una sorpresa que te llenará de alegría e ilusiones en el plano laboral. Presta más atención a tu salud.
Consejo: El Battletoads te ayudará a superar este periodo.



CANCER

Impide que la pereza se apodere de ti, porque te ocasionará problemas a corto plazo. Buen momento para intentar alcanzar nuevas metas. Recibirás noticias de un viejo amigo.
Consejo: El NFL Football´93 acabará con tu pereza.



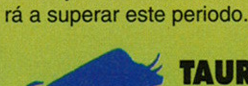


LIBRA

Después de la marcha que has llevado durante los últimos días te encontrarás algo solo. No debes meterte entre cuatro paredes porque corres el riesgo de deprimirte. Nuevos proyectos.
Consejo: El Inca te sacará de tu ensimismamiento.

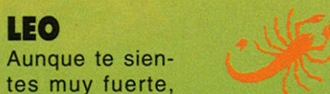
CAPRICORNIO

Poco a poco se resolverán los problemas familiares que tanto te angustian. Tu estado físico depende del control que tengas sobre los excesos. Cuídate.
Consejo: Piensa que la familia Simpson tiene más problemas que tú.



TAURO

Los cambios lunares afectarán a tu nervios. Contrólate. En el plano sentimental debes evitar esos ataques de celos porque son totalmente infundados. Salud sin problemas.
Consejo: Con el Sherlock Holmes te relajarás por las calles de Londres.



LEO

Aunque te sientes muy fuerte, debes evitar consumir más energías de las necesarias, porque puedes perder esa posición que tanto te ha costado conseguir. Recibirás un agradecimiento especial por algún favor que hagas.
Consejo: Vigila el combustible de los vehículos de tus juegos.

ESCORPIO

Tus peores enemigos este mes serán el egoísmo y una marcada tendencia a vivir las fantasías como si fueran realidades, lo que te acarrea posteriores frustraciones. Piensa que los demás también llevan razón alguna vez.
Consejo: No hagas de tu vida un videojuego.



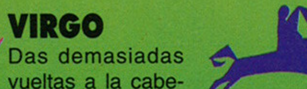
ACUARIO

La culpa de tu infelicidad radica en que pides más a las personas de lo que éstas pueden dar. Se consecuente. Posibles viajes a tierras lejanas por cuestiones laborales. Cuídate de los accidentes caseros. Precaución.
Consejo: Te llevarás más sorpresas que con el Risky Woods.



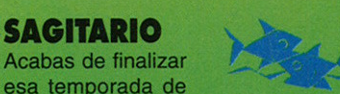
GEMINIS

A pesar del dinero derrochado en las últimas fechas, no tendrás problemas monetarios porque te llegarán cantidades inesperadas. Presta más atención a tus amistades. Practica deporte.
Consejo: Procura jugar con tus amigos.



VIRGO

Das demasiadas vueltas a la cabeza, a causa de tu situación económica, en lugar de intentar resolver el problema. La gente que te rodea está deseando ayudarte. Cuida más tu alimentación.
Consejo: No sólo de marcianos vive el consolero.



SAGITARIO

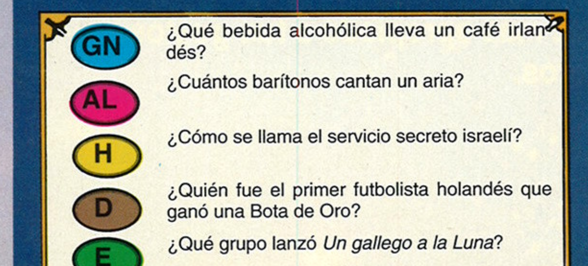
Acabas de finalizar esa temporada de mala suerte que ya empezaba a ponerte nervioso. Se presentarán buenas perspectivas que debes aprovechar. Probablemente éste será uno de tus mejores años.
Consejo: Si eres prudente, llegarás al final de cualquier programa.

PISCIS

Serás el signo más afortunado de todo el horóscopo durante este mes de febrero, que te traerá grandes satisfacciones en todos los aspectos. Conocerás muchas personas interesantes.
Consejo: Ningún juego se resistirá a tu destreza.

TRIVIAL

- GN: ¿Cómo llamaron al Sol los primeros astronautas que llegaron a la Luna?
- AL: ¿Cuál fue el pintor que hizo gala de una Época Azul?
- H: ¿Qué batalla de la Reconquista fue más decisiva en el año 1212?
- D: ¿Qué árbitro mundialista español se retiró en diciembre de 1992?
- E: ¿Cuál es el nombre de Macaulay Culkin en las dos partes de *Solo en casa*?
- J: ¿Con qué color de camisetas juega el equipo de España en el Euro Football Champ de Super Nintendo?

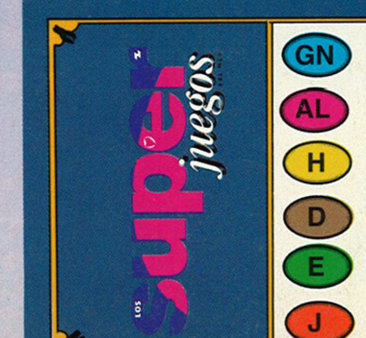


- GN: ¿Qué bebida alcohólica lleva un café irlandés?
- AL: ¿Cuántos barítonos cantan un aria?
- H: ¿Cómo se llama el servicio secreto israelí?
- D: ¿Quién fue el primer futbolista holandés que ganó una Bota de Oro?
- E: ¿Qué grupo lanzó *Un gallego a la Luna*?
- J: ¿Además del látigo y la pistola, con qué puede Indiana Jones abatir a sus enemigos en su última aventura en el sistema Sega?

Soluciones a las preguntas del número 9.



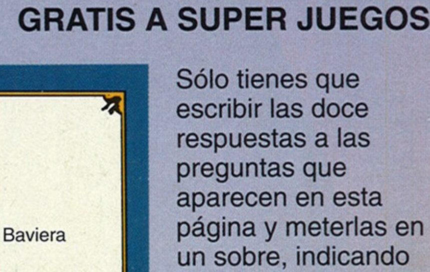
- GN: La K
- AL: Violeta
- H: Luis II de Baviera
- D: George Foreman
- E: Alien 3
- J: La Atlántida





- GN: En América
- AL: Al neogótico
- H: En Washington
- D: En Dallas
- E: Neo-Tokyo
- J: Un mono.

DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS



Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre, indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12, 1.º izquierda. 28009 Madrid. Escribe en una esquina del sobre la palabra "TRIVIAL".
Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.


VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo
el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
SNAKE RATTLE N ROLL
Lee Trevino's Fighting Golf
BIGFOOT
GREMLINS 2 THE NEW BATCH
GHOSTBUSTERS II
TENNIS
BLUE SHADOW